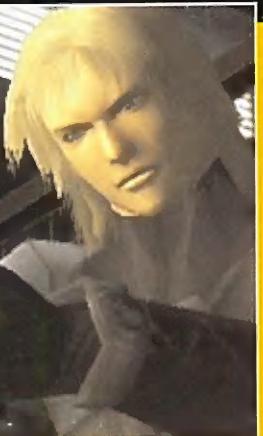


# CONSOLES+

Êtes-vous plutôt slip ou bien caleçon ?

Le test complet



## METAL GEAR SOLID 2

Il est de retour !

**Turok 4 : la chasse aux dinos est ouverte**

**CONCOURS !**  
Viens tester  
**la Xbox**  
avec  
la rédaction  
de Consoles+

Bonus !

**La soluce complète de Jak and Daxter**

T 06745 - 121 - 5,40 €



**Jeux à gogo**

# Maximo

Du grand Capcom

- Max Payne ■ Parappa the Rapper 2 ■ WipEout Fusion
- Super Smash Bros. ■ Sonic Advance ■ Ace Combat 4
- Final Fantasy XI ■ Tekken 4 ■ Evil Twin ■ Moto GP 2...

# Un Nouveau Un Nouveau



# HERDY GERDY

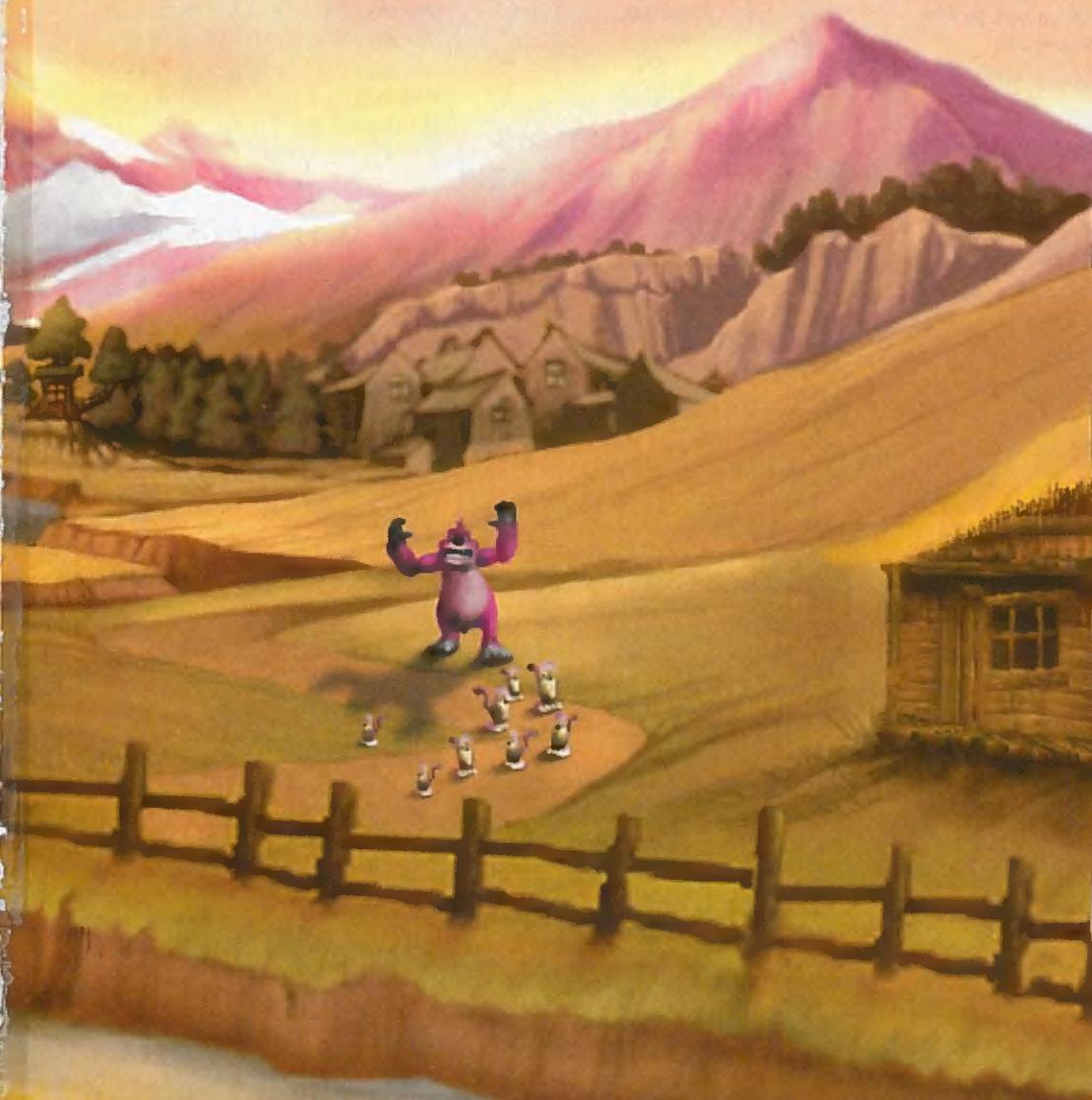
CORE

EIDOS

[www.eidos.com](http://www.eidos.com)

Herdy Gerdy © 2002 Core Design Limited. Published by Eidos Interactive Limited. Herdy Gerdy is a Trade Mark of Core Design Limited. All Rights Reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

# Monde Héros



Respirez !...

Le souffle de l'aventure d'Herdy Gerdy va vous apporter un oxygène rare et infini !

Créative, lyrique et surprenante, découvrez une odyssée totalement novatrice, au gré de décors féeriques.

**Herdy Gerdy, un héros hors des sentiers battus.**

PlayStation®2



Découvrez en toute liberté un monde fourmillant de vie, composé de paysages riches et variés.



Comprenez et utilisez les comportements des nombreuses créatures aux personnalités spécifiques et aux réactions surprenantes.



Un conte moderne aux mécanismes de jeu inédits ; une expérience véritablement nouvelle sur PlayStation 2.



"Un authentique chef d'œuvre capable de vous scotcher devant l'écran pendant longtemps."

Joypad

[www.herdylgerdygame.com](http://www.herdylgerdygame.com)

# SOUPA

japon

news

wip

tests

9

45

66

71

Ce mois-ci, des nouvelles toutes fraîches de Final Fantasy XI pour rêver de parties en réseau. Retrouvez également Tekken 4, Auto Modellista ou encore Guilty Gear XX. Chaud devant.

## 112 JAK AND DAXTER / PS2

La solution complète de l'un des jeux de plates-formes/aventure les plus réussis de la PS2.



## 72 METAL GEAR SOLID 2 / PS2

Dire qu'il aura fallu attendre toutes ces années avant de jouer à Metal Gear Solid 2 sur PS2. Un vrai bonheur.

## 98 ADVANCE WARS / GBA

Les wargames sont aussi populaires sur Game Boy Advance que les caleçons de Kael chez les Norvégiennes. Et quand on tient un chef-d'œuvre comme Advance Wars, on ne le lâche plus !

## LES TESTS DU MOIS

ACE COMBAT DISTANT THUNDER .....	PS2 .....	96
ADVANCE WARS .....	GBA .....	98
AIR FORCE DELTA STORM .....	XBOX .....	108
BATMAN VENGEANCE .....	GC .....	110
BOXING FEVER .....	GBA .....	109
CRAZY TAXI .....	GC .....	110
DARK ARENA .....	GBA .....	77
DAVID BECKHAM SOCCER .....	GBA .....	109
DRIVEN .....	PS2 .....	109
ECKS V SEVER .....	GBA .....	99
ESPN INTERNATIONAL WINTER .....	XBOX .....	103
EVIL TWIN CYPRIEN'S CHRONICLES .....	PS2 .....	78
F1 2001 .....	XBOX .....	95
F-14 TOMCAT .....	GBA .....	109
FIFA SOCCER 2002 .....	GC .....	111
FINAL FANTASY X .....	PS2 .....	109
GUILTY GEAR X .....	PS2 .....	87
KEEP THE BALANCE .....	GBC .....	108
MAX PAYNE .....	PS2 .....	92
MAXIMO - GHOSTS TO GLORY .....	PS2 .....	82
MECH PLATOON .....	GBA .....	108
MEGAMAN X5 .....	PSONE .....	109
METAL GEAR SOLID 2 .....	PS2 .....	72
MOTO GP 2 .....	PS2 .....	100
NASCAR THUNDER .....	XBOX .....	108
NBA LIVE 2002 .....	XBOX .....	102
PARAPPA THE RAPPER 2 .....	PS2 .....	104
PHALANX .....	GBA .....	108
SILENT HILL 2 .....	XBOX .....	107
SONIC ADVANCE .....	GBA .....	86
SUPER SMASH BROTHER .....	GC .....	80
TARZAN : UNTAMED .....	GC .....	110
THE NEW ADDAMS FAMILY SERIES .....	GBC .....	108
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 .....	GC .....	111
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2002 .....	PS2 .....	91
WIPEOUT FUSION .....	PS2 .....	88

MÉGAHIT  
CONSOLES+ D'OR

## 66 TUROK / XBOX-GC-PS2



Tout ce qu'il faut savoir sur le plus célèbre chasseur de dinosaures de tous les temps.

## 10 FINAL FANTASY XI / PS2



Final Fantasy XI tranche enfin avec les autres épisodes de la série : il n'est jouable qu'en ligne. Vous ne vous sentirez plus jamais seuls !

## CONCOURS

AHL et tous les testeurs de la rédaction vous invitent à découvrir et à tester en exclusivité tous les jeux Xbox avant leur sortie officielle, le 23 février prochain, dans un appartement parisien de 400 m<sup>2</sup>. Alors, qui c'est les plus gentils, hein ?

Couverture : © Capcom 2002

# Consoles+ tips

## soluce

112

Zano s'est plié en quatre et n'a pas fermé l'œil pendant une semaine pour préparer la solution complète de Jak and Daxter sur PlayStation 2. Kro, quand tu nous tiens !

88 WIPEOUT FUSION / PS2

La série des WipEout s'agrandit et pour la première fois débarque sur PS2. Attention, ça décoiffe.



## C+d'Or

Rares sont les jeux classés Consoles+ d'Or. C'est la plus haute distinction qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie qu'il appartient à ce qui se fait de mieux dans le genre et qu'il est bien évidemment une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque. Ok?...

Consoles+ d'Or

## AMATEURS DE TIPS

Si vous désirez connaître des codes ou des astuces (mais pas de soluce) pour un jeu en particulier, Kael vous invite à poser vos suppliques à l'adresse suivante: Consoles+, Kael roi de la galette 43, rue Pierre-Avia, 75015 Paris ou par email: kael2@wanadoo.fr

## tips

125

Contre toute attente, Kael a laissé sa coiffure au repos ce mois-ci, sans doute pour mieux se décolorer les cheveux dans trois semaines et vous préparer des tips mortels. Sacrées fausses blondes !

## freeshop

134

Tous les accessoires, des plus indispensables aux plus tordus, des plus débiles aux plus géniaux, testés et notés de main de maître et de pieds en tongs, par l'honorables Gia.

## trombi

138

Comment, très rapidement et sans douleur, devenir le roi de la bonne blague ? En lisant le Trombinoscope évidemment ! Bande de petits veinards : à vous les filles, le succès et l'argent faciles.

## courrier

140

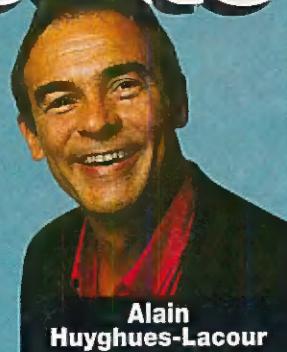
Si Bomboy répond avec autant de douceur et de sollicitude à votre courrier, c'est qu'il a de l'entraînement : vingt ans dans les marines, pour ce spécialiste des missions extrêmes d'infiltration... en toute discrétion.

## Mégahit

Seuls les meilleurs jeux dépassent les 90 %, et ils ne sont pas si nombreux. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et qu'il mérite toute votre attention. Les Mégahits sont des titres que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants. Si vous êtes amateur du genre, un tel soft ne doit pas vous échapper !

mégahit

## édito



Alain Huyghues-Lacour

Comme d'habitude, nous ne sommes pas submergés par les nouveautés en février. Mais à défaut de quantité, la qualité est au rendez-vous cette année. Maximo, WipEout Fusion, Max Payne et le tant attendu Metal Gear Solid 2... Ce n'est pas rien ! Tous ces jeux tournent bien sûr sur PS2, ce qui n'est sans doute pas un problème dans la mesure où la plupart d'entre vous doivent figurer parmi le million de possesseurs de cette console. Comme le temps passe vite ! Sony a atteint son objectif : un parc PS2 de plus d'un million en France fin 2001 ; bien joué ! Nous ne nous étions pas trompés : il est clair que les éditeurs n'ont pas d'autre choix que de développer leurs jeux sur les trois consoles de nouvelle génération. Les titres exclusifs se limitent à ceux développés en interne par Nintendo, Sony et Microsoft, ainsi qu'à quelques rares jeux d'éditions tiers dont l'exclusivité est limitée dans le temps. On peut donc estimer que 80 % des prochains titres sortiront sur les trois consoles, ce qui est plutôt une bonne chose pour les joueurs. En revanche, on peut regretter que les différentes versions soient quasiment identiques. On peut comprendre que la logique économique pousse les éditeurs à développer un jeu pour une console, puis à faire de simples conversions sur les autres formats sans chercher à tirer un meilleur parti des capacités spécifiques de chaque machine... Nous avions envisagé de faire des comparatifs entre les différentes versions d'un même jeu afin de vous aider à faire votre choix entre les trois consoles. Nous avons dû abandonner cette idée au vu des premiers titres multi-formats, tant ils se ressemblent. Ce phénomène est encore plus marquant dans le cas de Crazy Taxi dont les versions PS2 et Game Cube ne présentent guère de différences avec la version originale sur Dreamcast. Tu le crois ça !

## REMERCIEMENTS

À Micromania et Power Games, à Apacabar pour ses logiciels de création graphique ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci enfin aux deux super héros de Eliotrope, Gilles et Danièle (bonne année les kékés !).

# Les meilleurs jeux PS2 de ce début d'année sont dans votre Micromania !



Écoutez Groove Station du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !



PlayStation 2  
PS2

Un univers futuriste riche : 45 circuits dans des environnements variés (jungle, désert, ville, montagne), 32 vaisseaux, 16 pilotes, 8 équipes, des graphismes dignes de la PS2 : jeux de lumière dynamiques, décors interactifs, sensations de vitesse incroyable et une large gamme d'effets spéciaux.



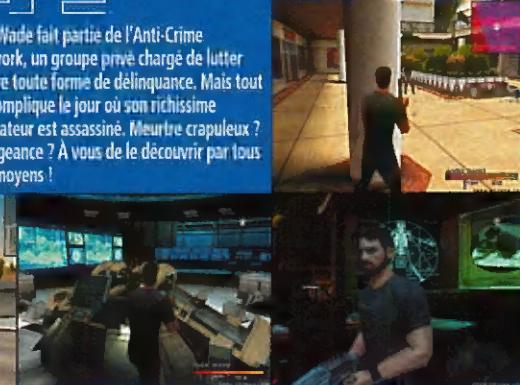
PlayStation 2  
PS2

Dans cette création originale de Capcom®, le joueur contrôle la destinée d'un valeureux héros, Maximo, qui s'aperçoit à son retour chez lui qu'Achille, son conseiller, a usurpé son royaume, emprisonné quatre belles princesses et qu'il s'est même marié avec sa promise...



PlayStation 2  
PS2

Jack Wade fait partie de l'Anti-Crime Network, un groupe privé chargé de lutter contre toute forme de délinquance. Mais tout se complique le jour où son richissime fondateur est assassiné. Meurtre crapuleux ? Vengeance ? À vous de le découvrir par tous les moyens !



PlayStation 2  
PS2

Harnaché dans votre cockpit, préparez-vous à enchaîner les missions les plus périlleuses ! 24 missions à haut risques (attaques au sol, dogfight, escorte), 20 avions de chasse (F22, A10, Eurofighter 2000), des graphismes photo-réalistes et les voix des autres pilotes...



## Déjà plus de 2 millions de Micromanes !

**La Mégacarte** - C'est la carte de fidélité de Micromania, gratuite avec le 1er achat. Avec elle, tous les 200 € (1312 F) d'achats\* de jeux ou d'accessoires, vous recevrez un bon de réduction de 10 € (65,60 F) valable sur tous les produits\*\*, sans date limite de validité, soit toujours 5% de remise différée.

\*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 € à partir du 1er janvier 2002. \*\*Remise non applicable sur les Consoles.

### P A R I S

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES  
1, rue des Pirottes - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA RUE DE RENNES  
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES  
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysées  
75008 Paris - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA CENTRE SEGA  
Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens  
75002 Paris - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2  
C. Ccial Italie 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA GARE ÉOLE  
Gare Saint-Lazare - 75009 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSÉE  
Paris Gare Montparnasse - 75015 Paris  
Tél. 01 56 80 04 00

### R E G I O N P A R I S I E N N E

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY  
C. Ccial Carrefour - 77410 Claye-Souilly  
Tél. 01 60 94 80 41

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT  
C. Ccial Carrefour - 77410 Pontault-Combault  
Tél. 01 60 18 19 11

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE  
C. Ccial Carrefour - 77190 Dammarie-Les-Lys  
Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2  
C. Ccial Vélizy 2 - 78110 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN  
C. Ccial Saint-Quentin - 78180 Montigny-le-Bretonneux  
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR  
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-Les-Clayes  
Tél. 01 30 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON  
C. Ccial Carrefour - 78360 Montesson - Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2  
C. Ccial Les Ulis 2 - 91140 Orsay - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2  
C. Ccial Évry 2 - 91022 Évry - Tél. 01 60 77 24 02

92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS  
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92092 Puteaux  
Tél. 01 47 73 53 23

92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2  
C. Ccial Les 4 Temps - Parvis de la Défense  
92800 Puteaux - Tél. 01 47 76 36 41

93 MICROMANIA BEL EST  
C. Ccial Bel Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR  
C. Ccial Parinor - 95606 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2  
C. Ccial Rosny 2 - 93117 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES  
C. Ccial Les Arcades - 93160 Noisy-le-Grand  
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL  
C. Ccial Carrefour Grand-Ciel - 94200 Ivry Grand-Ciel  
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE  
C. Ccial Belle-Épine - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL  
C. Ccial Crétel Soleil - 94016 Crétel - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2  
C. Ccial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-le-Pont  
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY  
C. Ccial Auchan Val de Fontenay - 94120 Fontenay-sous-Bois  
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES  
C. Ccial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy  
Tél. 01 34 24 88 81

### P R O V I N C E

06 MICROMANIA ANTIBES  
C. Ccial Carrefour Antibes - 06600 Antibes  
Tél. 04 97 21 16 16

06 MICROMANIA CAP 3000  
C. Ccial Cap 3000 - 06700 Saint-Laurent-du-Var  
Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE  
C. Ccial Nice-Étoile - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA TOULOUSE LABÈGE  
C. Ccial Labège 2 - ZAC La Frande Borde  
31670 Labège-Toulouse - Tél. 05 61 00 13 70

33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC  
C. Ccial Bordeaux Lac - 33300 Bordeaux Lac  
Tél. 05 56 29 05 36

34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE  
C. Ccial Le Polygone - 34000 Montpellier  
Tél. 04 67 20 09 97

36 MICROMANIA CHATEAUROUX  
C. Ccial Auchan - Les Terres Fortes  
36330 Le Poinçonnet - Tél. 02 54 27 44 40

**MICROMANIA**

**TOUS LES JEUX PLUS**

**Les Infos Micromania**

**Réservez dès maintenant**

**A LA UNE SUR...**

- Playstation 2
- Playstation
- Dreamcast
- Nintendo 64
- Game Boy Adv.
- Game Boy
- P.C.

**FOCUS SUR...**

- Pokémon
- Game Cube
- X-Box

**INFOS JEUX**

- News
- Zooms - Tests
- Top des Ventes
- Nouveautés
- Sorries

**SUPPORT JEUX**

- Codes Astuces
- SOS Jeux
- Téléchargement

**POINTS DE VENTE**

- Les Micromania
- Mégacité
- Réservation
- Démonstrations
- Emploi

**INFO SITE**

- Où se trouve
- Liens Utiles
- F.A.Q.
- Contact

**Les Infos du 09-01-2002**

**Wipeout Fusion**

**Gran turismo 3 : LA LIGUE PRO**

**Les Meilleurs Jeux de l'année 2001**

**Devil May Cry**

**Baldur's Gate Dark Alliance**

**MICROMANIA**

**Les nouveautés d'abord !**

**LES MICROMANIA**

**Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !**

# **micromania.fr**

**LE SITE QUI DONNE  
LA PAROLE AUX JOUEURS**

**VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?**

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

**VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?**

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

## **Recyclez vos jeux !**

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés !

Micromania reprend\* vos jeux Game Boy Advance, Nintendo 64, PS One, PS2 et Dreamcast. \*Voir conditions à la caisse.

# **MICROMANIA**

**Les nouveautés d'abord !**

## **LES MICROMANIA**

<b>78 MICROMANIA PARLY 2</b> <b>NOUVEAU</b> C.Cial Régional Parly - 78158 Le Chesnay Tél. 01 39 23 40 90	<b>75 MICROMANIA DIEPPE</b> <b>NOUVEAU</b> C.Cial Le Belvédère - 76200 Dieppe Tél. 02 35 06 05 15	<b>85 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL</b> <b>NOUVEAU</b> C.Cial Auchan Chasseneuil - 86360 Chasseneuil-du-Poitou Tél. 05 40 41 38 08	<b>95 MICROMANIA OSNY</b> <b>NOUVEAU</b> C.Cial Osny Nord - 95520 Osny Tél. 01 30 38 48 18
<b>76 MICROMANIA BARENTIN</b> <b>NOUVEAU</b> C.Cial Carrefour - 76420 Barentin Tél. 02 35 91 98 88	<b>76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS</b> <b>NOUVEAU</b> C.Cial Auchan Le Grand Havre - 76290 Montivilliers Tél. 02 35 13 86 98	<b>76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE</b> <b>NOUVEAU</b> C.Cial Tourville La Rivière - 76410 Tourville La Rivière - Cléon Tél. 02 35 81 16 16	<b>76 MICROMANIA ROUEN</b> <b>NOUVEAU</b> 50, rue du Grand-Pont - 76000 Rouen Tél. 02 35 88 68 68
<b>44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU</b> C.Cial Beaulieu - 44272 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96	<b>59 MICROMANIA LEERS</b> C.Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80	<b>67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES</b> C.Cial Place des Halles - 67000 Strasbourg Tél. 03 88 32 60 70	<b>72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE ST-AUBIN</b> C.Cial Auchan Chapelle Saint-Aubin 72650 La Chapelle Saint-Aubin - Tél. 02 43 52 11 91
<b>44 MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN</b> C.Cial Auchan - 44230 Saint-Sébastien-sur-Loire Tél. 02 51 79 08 10	<b>59 MICROMANIA EURALILLE</b> C.Cial Euralille - 59777 Lille - Tél. 03 21 55 72 72	<b>67 MICROMANIA ILLKIRCH</b> C.Cial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 26 20	<b>72 MICROMANIA LE MANS SUD</b> C.Cial Carrefour - 72100 Le Mans - Tél. 02 43 84 04 79
<b>45 MICROMANIA ORLÉANS</b> C.Cial Place de l'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 54	<b>59 MICROMANIA LILLE V2</b> C.Cial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq Tél. 03 20 55 57 58	<b>67 MICROMANIA HAUTEPIERRE</b> C.Cial Auchan Hautepierre - Place André Maurois 67200 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70	<b>74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY</b> C.Cial Auchan Epagny - 74330 Épagny Tél. 04 50 24 09 09
<b>45 MICROMANIA SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE</b> C.Cial Auchan Les Trois Fontaines 45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38	<b>59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT</b> C.Cial Auchan Petite Forêt - 59410 Anzin Tél. 03 27 51 90 79	<b>67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE</b> C.Cial Auchan - 67590 Schweighouse - Tél. 03 88 07 27 18	<b>75 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER</b> C.Cial St-Sever - 76000 Saint-Sever - Tél. 02 32 18 55 44
<b>49 MICROMANIA ANGERS</b> C.Cial Géant - Espace Anjou - 49000 Angers Tél. 02 41 25 03 20	<b>62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE</b> C.Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles Tél. 03 21 85 82 84	<b>68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON</b> C.Cial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse-Illzach Tél. 03 89 61 65 20	<b>83 MICROMANIA MAYOL</b> C.Cial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 49 41 93 04
<b>51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL</b> C.Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil Tél. 03 26 86 52 76	<b>62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT</b> C.Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault Tél. 03 21 20 52 77	<b>69 MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST</b> C.Cial Grand-Ouest - 69132 Écully - Tél. 04 72 18 50 42	<b>83 MICROMANIA GRAND-VAR</b> C.Cial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var Tél. 04 94 75 32 30
<b>54 MICROMANIA NANCY</b> C.Cial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88	<b>62 MICROMANIA BOULOGNE</b> C.Cial Auchan - 62200 Saint-Martin Boulogne Tél. 03 21 31 63 51	<b>69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU</b> C.Cial La-Part-Dieu - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82	<b>84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET</b> C.Cial Auchan Pontet - 84130 Le Pontet Tél. 04 90 31 17 66
<b>57 MICROMANIA METZ SEMECOURT</b> C.Cial Semécourt - 57280 Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11	<b>66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE</b> C.Cial Auchan Porte d'Espagne - Route du Perthus 66000 Perpignan - Tél. 04 68 68 33 21	<b>69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST</b> C.Cial Auchan Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55	<b>84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7</b> C.Cial Auchan Mistral 7 - 84000 Avignon Tél. 04 90 81 05 40
<b>59 MICROMANIA RONCQ</b> C.Cial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62		<b>69 MICROMANIA SAINT-GENIS</b> C.Cial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval Tél. 04 72 67 02 92	

**bigben**  
interactive



# ACTION REPLAY 2 V2 Pour PlayStation® 2 LE 3 en 1 !



## Déchaîne la puissance !

### 1 - DES MILLIERS DE CODES

L'Action Replay 2 permet d'activer les astuces et les codes secrets d'un jeu : vie illimitée, armes infinies, personnages cachés, circuits supplémentaires,...  
Codes GTA 3™ et Gran Turismo 3™ INCLUS !

### 2 - LE CINEMA EN ZONE LIBRE

Vous pourrez visionner les films DVD de toutes les zones, sans aucune modification de votre console.

### 3 - SAUVEGARDE, et COMPRESSE

Permet de compresser les données et de gérer le stockage des fichiers de sauvegarde.



# japon

Jeux, arcade, salons... toute l'actualité en direct live



## TEKKEN 4

La concurrence voit arriver Tekken 4 d'un mauvais œil... pas nous ! Cette série qui a largement contribué au succès de la PSOne passe à la vitesse supérieure. L'épisode Tekken Tag Tournament, quelque peu décevant, est oublié !

# Final Fantasy XI

## LES TROIS ROYAUMES

Le monde est divisé en trois grands royaumes aux valeurs et paysages très différents.



Comme nombre de projets ambitieux, le futur Final Fantasy fait couler de l'encre. Les premières impressions des privilégiés qui participent au bêta test sont très mitigées.

**P**our commencer, on doit composer son perso : sa patrie (trois royaumes proposés), sa race (cinq pour le moment) et son métier (six). Au début, on a le choix entre combattant, prêtre, magicien blanc, magicien noir, magicien rouge et voleur. Un système, inspiré de FFIII et FFV, permettrait de changer de métier par la suite. Au fur et à mesure que l'on acquiert de l'expérience dans sa spécialité, on accède à de nouvelles actions, et on gagne en puissance et en maîtrise. Bien sûr, certains métiers sont incompatibles avec certaines races. Le niveau de personnalisation de son perso est minimaliste : deux coiffures, trois corpulences, homme ou femme. Le jeu tire vers deux orientations. La première présente des missions, différentes pour

chaque royaume. La seconde vous laisse libre d'arpenter le monde du jeu, ce qui se résume alors à tuer du monstre sans fin et à converser avec un maximum de personnes. La communication est, du reste, un aspect important, si ce n'est central, de FFXI. Un clavier a été mis au point avec Logitech. Il ressemble à s'y méprendre à celui de Phantasy Star Online (PSO) sur Game Cube ! Outre réunir des infos, communiquer avec les autres joueurs en ligne permet de former une équipe de six membres maximum. Eh oui, difficile de survivre seul dans FFXI. Dans les cas de mission délicate ou d'adversaires coriaces, on peut former une alliance avec deux autres groupes pour former une armée de 18 perso maxi.

## Combats automatiques...

L'interface reste fidèle à la série, et les menus se déroulent de manière familière. Dans FFXI, le perso et les monstres évoluent dans des décors 3D sans limites, au contraire de PSO qui privilégie une succession d'espaces fermés. À l'aide d'une cible, on accroche une créature (il faut être suffisamment proche) et l'on déclenche la bataille. On sélectionne alors son type d'attaque, et ça se castagne jusqu'à ce que mort s'ensuive. Square appelle ce système l'Auto Attack : impossible de se déplacer pendant un affrontement. Ce principe est



Difficile de suivre tous les messages...



Des décors parfois peu lisibles.



Un visuel basique, qui surprend.



La version PC est confirmée.



**Protégez votre magicienne.**

censé laisser les mains libres pour communiquer avec ses alliés. Le tout est assez monotone à la longue, par manque de saveur...

On peut choisir de se retirer de la mêlée un court instant pour panser ses blessures, laissant ses compagnons continuer le combat. En cas de décès, les spécifications du héros sont remises à zéro. Il serait par ailleurs possible de rejoindre une bataille en cours. Cela vaut aussi pour les ennemis : méfiez-vous de ne pas être complètement débordé.

## Le scénario

Derrière l'apparente entente des trois royaumes se cachent des ambitions territoriales. Des aventuriers (comme vous) sont engagés pour éliminer les monstres et s'attirer ainsi la sympathie (leur adhésion en fait) des habitants délivrés de leurs tourmenteurs. Chaque bestiole tuée rapporte un certain nombre de points à votre patrie. Une fois par semaine, les comptes sont faits, et en fonction du montant de points récoltés, un royaume pourra s'agrandir : la carte du monde s'en trouve alors bouleversée. On vous octroie aussi des bonus (argent, prix préférentiels sur des items, etc.).

## Ca grogne

Les joueurs, de leur côté, réclament un vrai FF. Ce n'est pas nouveau et le dernier Tokyo Game Show fut une illustration de leur grogne. Ensuite, graphiquement, le résultat est très inégal. Certains paysages sont réussis alors que d'autres sont franchement désertiques. Le design des personnages est décrié, trop occidental pour le goût local, trop PC dans un sens. Limites techniques ou non, le jeu semble manquer de couleurs. PSO reste donc la référence chez les joueurs dans le domaine du RPG online : excellence des systèmes de communication, interfaces évoluées (notamment pour créer son perso), variété et design des perso, etc. Certes, FFXI voit plus grand, mais l'absence de limites réduit paradoxalement son intérêt. Le choix d'un environnement fermé pour PSO n'était pas innocent ? Avec

une liberté plus limitée, l'attention du joueur est maintenue sur l'action et le scénario, tout en libérant de la puissance pour le graphisme.

## Et nous ?

Pour s'éclater à FFXI, il faudra résider au Japon ou aux États-Unis, et économiser. FFXI s'annonce en effet comme une expérience onéreuse, qui nécessitera d'acquérir PS2, clavier, disque dur (HDD), abonnement PlayOnline, jeu et modem. Et encore, ce n'est pas gagné pour autant. En effet, le bêta test a mis à jour un nouveau problème de compatibilité hardware : plusieurs séries de HDD se sont révélées incompatibles avec FFXI, alors qu'elles fonctionnent parfaitement avec le reste des jeux compatibles. À n'y rien comprendre...

## Un pari risqué

Le pari de Square est osé et contient bien des risques. La compagnie prévoit des comptes dans le rouge pour 2002, et ce n'est pas ce FFXI qui va rassurer les investisseurs. Du coup, une version PC est confirmée. Le monde des amateurs de RPG est tout aussi nerveux et aimerait bien savoir si Square va réussir à lancer le genre RPG en ligne au Japon. Certains se demandent même si la survie de l'éditeur est assurée. Enix a bien su utiliser Square sur PS et PS2, attendant que ce dernier développe le marché du RPG à sa place pour s'imposer ensuite. Un échec de FFXI, succédant aux résultats très mitigés de FFX, placerait Square dans une situation difficile qui pourrait alors pousser



**Les combats manquent de rythme.**

Enix à retarder l'annonce de Dragon Quest VIII. Si Enix partait sur Game Cube, ce serait alors un coup très dur porté à la PS2 au Japon. Sega s'en souvient encore avec sa Saturn... ■



**La caméra suit de derrière.**



**L'alliance se met en route.**

# Final Fantasy XI

## PLAYONLINE

Depuis son introduction au Square Millennium, l'interface ambitieuse de Square pour le jeu en ligne (PlayOnline) s'est allégée, à l'image du projet PC-FX en son temps, au gré des coupes budgétaires. De son côté, Sony va y aller de la sienne, proposant les mêmes services que PlayOnline. Pire, beaucoup d'éditeurs vont y aller de leur propre interface en 2002. Ça promet!



Tuer du monstre, votre quotidien.



17 perso contre ce petit monstre



Le duel avec Phantasy Star Online pourrait être serré.



Des décors assez monotones.



Le manque de diversité dans les perso surprend.

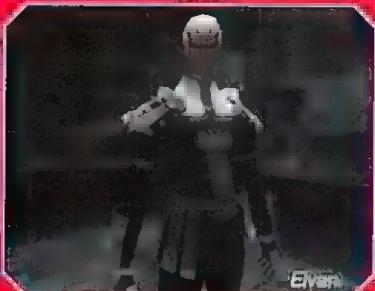


Un combat dit automatique qui lasse...

## LES CINQ RACES



Human.



Ehra



Tarutaru.

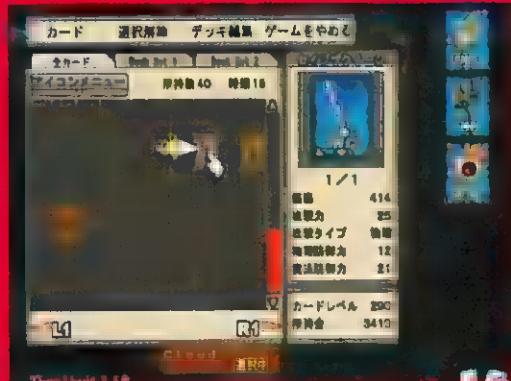


Garuka.

Misura.

# Tetra Master

Disponible dans la version en test de PlayOnline, l'espace d'amusement en ligne de Square, Tetra Master n'est pas une nouveauté, loin de là.



Choisissez les cartes de votre album et sélectionnez-en une.



Placez-la judicieusement.

**T**etra Master est directement issu d'un mini jeu inclus dans FFXI : Quad Myst. Ce dernier était limité à deux joueurs maxi. Grâce au jeu en ligne, Tetra Master pousse le nombre à trois. On possède un album où l'on range ses cartes. On en choisit trois, puis on les place une à une sur un plateau quadrillé. Chaque carte possède une classe avec des points d'attaque et de défense. Quand on pose sa carte à côté d'une carte adverse, un combat s'engage. Le vainqueur est déclaré selon le rapport de force. Une carte vaincue prenant la couleur du vainqueur, on peut obtenir un effet de domino. Toute une portion du plateau de jeu peut ainsi basculer d'une couleur à l'autre. On peut acheter de nouvelles cartes en ligne, les échanger entre joueurs ou participer à des enchères. Un classement en ligne est au menu.

## Où va Square ?

Au sujet de PlayOnline, l'espace d'amusement en ligne de Square, l'inquiétude monte. Un nouveau déficit record a contraint la démission le PDG Hisashi Suzuki. Le nouvel

exécutif, le président Yuichi Wada, a révélé que l'abonnement à PlayOnline coûtera 19,15 euros auquel il faut rajouter l'achat du modem, du disque dur, de la souris, du clavier et du programme PlayOnline (qui n'est pas gratuit !), et vous aurez une note salée. Rappelons que Phantasy SO (Sega) coûte seulement 2,75 euros mensuels (gratuit avec un abonnement Internet ISAO). Selon son nouveau PDG, Square aurait besoin de plus de 200 000 abonnés au Japon pour être rentable. La compagnie prévoit en cas de nouveau déficit une ouverture vers le PC. Alors que la PS2 a du mal à se lancer au jeu en ligne et avec un FFXI dont l'orientation 100 % en ligne est contestée par les joueurs, la situation de Square est plus préoccupante que jamais. Dernier détail, toujours à l'état de rumeur FFXI ne sortira pas en Europe. ■



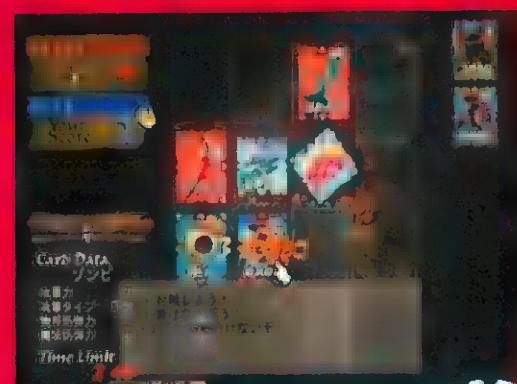
La bataille s'engage.



Votre carte l'emporte.



La carte adverse devient votre.



Effet domino !



Vous avez gagné 4 cartes !

# Xenosaga Episode 1

Alors que Namco prône la mesure pour chacun de ses projets, Xenosaga fait, en interne, figure de MGS2. Le développement va bon train et son coût semble à la mesure de ses cinématiques : grand.

**D**ans un cadre résolument SF, Xenosaga se présente comme un RPG mêlant un poil d'horreur et une grosse dose d'animation japonaise. Le public est assez ciblé et l'on retrouve les ingrédients habituels au genre robots, aliens, héroïne à l'apparence vulnérable, cyborgs, tragédie, personnages féminins aux allures et à la voix enfantines, vie artificielle et libre arbitre, etc. Bref, un concentré SF nippon comme on n'en avait pas vu depuis un bon moment.

## Trois perso

Le jeu se divise en deux phases. La première est le control free dans laquelle on déplace son personnage librement. Sur certains secteurs de la carte, on croise des créatures (des aliens hostiles). Chacune possède un niveau de réaction plus ou moins important. Si vous passez trop près d'une bestiole, elle réagit et la bataille commence ; c'est la seconde phase. Votre équipe de trois perso fera alors face à ses ennemis, suivant un système de combat classique par tour. Chaque perso possède trois paramètres : HP (vie), EP (magie) et AP (attaque ou action).



Les combats seront assez rythmés.



Les cinématiques sont de véritables films d'animation en 3D temps réel!

On use plus ou moins d'AP suivant les attaques lancées (simples ou spéciales). La marge d'action offensive est souvent liée au nombre d'AP disponible. La magie inclut des sorts de guérison ou de résurrection ; ainsi que certaines actions spéciales. Une fois encore, ce genre d'action utilise plus ou moins d'EP.

## Concasser du robot

Si l'apparence des perso ne change pas durant le jeu (dommage), il est possible de les équiper au fil du scénario, souvent avec des pièces mécaniques qui se déploient avec de superbes effets lors des batailles. Par moments, vous devrez monter à bord de robots AGWS pour faire face à une opposition plus imposante. Comme, actuellement, la mode consiste à copier Virtual On, Xenosaga possède son propre mode de combat 3D robotique. Une dizaine d'AGWS différents sont alors proposés. On peut les customiser à l'aide d'éléments trouvés dans le mode scénario. Ce mini-jeu d'action se résume en fait à concasser du robot dans des décors 3D. Côté son, le jeu

devrait offrir de la musique orchestrale en 5.1 ainsi que des dialogues parlés.

## Sans saveur ?

On peut craindre qu'une éventuelle traduction des voix originales ôte toute saveur à ce titre 100 % animation SF nipponne, les doublages français étant souvent trop mal interprétés ou inappropriés. Aussi, en plus d'une éventuelle traduction, ce serait cool d'avoir une piste en VO (japonais donc) sous-titrée en français. C'est quand même une des vertus de base du DVD, non ? ■



Un monstre vient vous barrer la route.



Une scène à la Macross !

## JAPONIAIS

Un changement de niveau de puissance dans le plus pur style cul-cul-la-praline, dont les Japonais sont friands.



## CINÉMATIQUES A GOGO!

Xenosaga, comme tous les gros titres actuels, propose de nombreux et superbes films pour introduire certains lieux ou actions...



*Des décors entièrement en 3D.*

*Des perso au look réussi.*

*La qualité visuelle est plutôt fine.*



*Un vaisseau gigantesque sort de l'hyperespace*

*La forteresse ennemie se révèle ?*

*2001, l'Odyssée de l'espace ?*



# Smash Court Pro Tournament

Namco avait décidé de relancer sa célèbre série de tennis via une version arcade entièrement en 3D sur System 246. La voilà, sans trop de surprise, sur PlayStation 2.

**A**

près le superbe Virtua Tennis (Sega, DC), le jeu de tennis 3D pointe le bout de son nez chez la plupart des éditeurs du Japon.

Namco a remis en service sa série Smash Court avec une version 3D, d'abord en arcade, puis désormais sur PS2. Si la version arcade n'a pas trop fait parler d'elle, Namco est bien décidé à faire mieux sur la console de SCEI (surtout avant que Sega sorte son jeu sur PS2). Au programme, on trouve un groupe de huit joueurs (quatre hommes et quatre femmes), parmi les plus célèbres du plateau du tennis mondial. À ceux-ci, Namco va en ajouter quatre autres, totalement originaux.

## Des modes complets

Quatre modes sont disponibles. L'arcade mode est la réplique fidèle de la version originale ;

le pro tournament affiche un côté plus axé simulation (vous allez devoir vous frayer un chemin vers le top du classement mondial) ; le challenge mode, quant à lui, est une sorte d'apprentissage mêlé de mini jeux (histoire de parfaire vos techniques) ; et enfin, l'exhibition mode qui vous propose des matchs amicaux pour mettre en pratique vos connaissances fraîchement acquises en challenge mode. Côté stage, on trouve les quatre principaux tournois du circuit, à savoir Roland Garros, Wimbledon, US Open et Open d'Australie. Le jeu offre la possibilité de jouer à quatre simultanément dans des matchs de double. Techniquement, on se trouve en face d'un jeu qui s'inspire grandement du modèle Sega, sans toutefois parvenir à l'égaler. Le visuel manque un peu de pêche (couleurs, animations, modèles 3D...).



Les couleurs ne sont pas très variées.



Quelques effets pour marquer les coups.



Le mode 4 joueurs est assez réussi.



Des animations qui ne sont pas du niveau d'un Virtua Tennis.



**Smash Court Tennis**  
PRO TOURNAMENT

Les décors sont assez ternes.



Il se pourrait qu'il y ait quelques stages surprises...



Jouez sans stresser grâce à l'aide de jeu.

PLAY

MORE

JOUEZ PLUS

[WWW.PLAYMORE.COM](http://WWW.PLAYMORE.COM)

© 2001 MICROSOFT CORPORATION. TOUTE DROIT RESERVE. XBOX ET MICROSOFT SONT DES MARQUES DEPOSEES PAR MICROSOFT CORPORATION SOUS DES MARQUES TENUES PAR MICROSOFT CORPORATION OU SES FILIALES DANS CERTAINES PAYS.



# Tekken 4

## À L'ABRI!

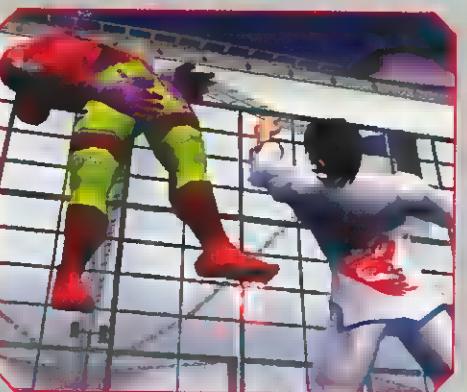
Dans Tekken 4, les coups pleuvent de tous les côtés et les adversaires volent dans tous les sens !



Dans sa situation, Namco n'a pas droit à l'erreur et se concentre sur ses séries principales, dont Tekken. La réussite de ce quatrième volet est, en effet, vitale pour l'éditeur qui a connu des moments plus confortables.



Depuis Dofus, la plage a du succès !



**A**vec la concurrence de Virtua Fighter (Sega) sur PS2, Namco ne veut pas revivre l'expérience de l'arcade sur console. Sa conversion de Tekken 4 sur PS2 doit donc réussir ce qu'une version originale en arcade avait failli. À ce défi, il faut aussi ajouter la menace Dead or Alive qui coïncidera avec le lancement de la Xbox. Certes, la console de Microsoft ne devrait pas connaître un succès bouleversant au Japon, mais le jeu de Tecmo séduira le coup sur nombre de fans du genre, malgré le coût élevé de la machine. Néanmoins, si Tekken reste un label populaire, la concurrence pourrait tout de même lui nuire. En effet, on se souvient comment une trop forte abondance de hits avait fini par coûter cher (Metal Gear Solid 2 ou au dernier Winning Eleven (parmi d'autres exemples). La crainte pour Namco est donc de voir les joueurs acheter VF4 en masse ou de trouver les fans du genre sans... sou après l'acquisition de la Xbox (voir même de VF4 seulement). Ils différencieront alors leurs achats ou ils attendraient pour se procurer Tekken 4 sur le marché de l'occasion. Un schéma que l'éditeur veut éviter à tout prix. Tekken se doit donc de posséder un pouvoir d'attraction fort, plus important que son seul nom. Aussi la VS Team travaille-t-elle dur pour intégrer tous les éléments vitaux au succès du jeu.

## Et après Tekken 3...

La VS Team est spécialiste des conversions réussies en termes de contenu. Elle a maintes fois surpris son monde avec les versions PS2 mémorables de Tekken 2 et surtout de Tekken Tag Tournament sur PS2 est un épisode à part que l'équipe préférerait oublier. Yu Suzuki (Sega) disait, à propos de VF4, qu'il est difficile de surprendre le public avec une quatrième version. Depuis le premier VF, Yu Suzuki a gardé le cap du réalisme et du combat technique. Le premier VF avait pour mission d'offrir un modèle humain crédible (l'orientation est toujours valable). Cette direction a poussé la maîtrise à introduire des combos toujours plus évolués, des techniques d'esquive, des murs, du relief, etc. Le tout accompagné par une évolution graphique nécessitant des cartes d'arcade super puissantes, en commençant par la légendaire Model 2 jusqu'à l'actuelle Naomi (sans oublier le fer de lance que fut le Model 3).

## ... que faire ?

La VS Team connaît le même problème mettant du même coup à jour une faiblesse latente de la série. Dès le début du projet

Tekken, Namco avait choisi la voie de la dérision avec des personnages fantaisistes et des combats 100% action basés sur des combos souvent très spectaculaires, à défaut d'être réalistes. Si en arcade Namco n'avait pas les ressources suffisantes pour suivre la course technologique initiée par Sega, l'éditeur a habilement joué la carte console en liaison avec SCEI. Après les films de synthèse de grande qualité, le Tekken Ball, les perso bonus (etc.), Tekken 4 arrive, un tournant que faire ? Certes, l'introduction des murs et du relief redonne du punch à la série, mais n'apporte rien de plus au genre déjà habitué à ce type d'options. Ensuite, l'orientation originelle (dérision, fantaisie, etc.) semble trouver ses limites.

## Du Tekken !

D'abord, la VS Team répond aux critiques de l'arcade avec une interface des menus revue et certains niveaux légèrement réaménagés (taille, place de certains objets, etc.). Ensuite, la balance de la jouabilité a été repensée pour que les combos difficiles à entrer en arcade soient à la portée de tous les joueurs. Un mode d'apprentissage a été soigneusement élaboré pour prendre en compte la plupart des problèmes de prise en main. Le visuel est meilleur sur console grâce à la résolution des téléviseurs moins élevée que celle de l'écran en arcade qui s'affichait en 1024x768, une précision PC. Un semblant de scénario intervient pour introduire chaque perso via des dessins, un peu à la manière de certains titres SNK. On nous promet des films de fin encore plus longs et soignés que dans Tekken 3 - un exercice dans lequel la VS Team excelle. Ensuite, en plus des 10 perso de base, il y en aurait d'autres cachés. Ces derniers sont certainement les combattants bonus de l'arcade (Jun, Nina, Lei, Brian, Julia, Kuma, Panda, Lee, Heihachi, Combot et Violet). On ne sait pas si ils seront débloqués enfin de partie ou si'ils apparaîtront au bout d'un certain temps de jeu. On retrouve les modes versus, team battle, survival, time attack, et un nouveau mini jeu à la Tekken Ball est prévu. Si le relief n'est pas très accentué et sans trop d'incidence sur le combat, les murs sont la vraie nouveauté en termes d'intérêt de jeu. Ils apportent beaucoup à Tekken mais suivant les niveaux, leur impact est plus ou moins important, et parfois leur positionnement paraît injustifié (trop loin ou sans conséquence sur l'action).



Namco appelle à la rescoussse gros seins et petites culottes !



Les dynamiques des corps sont excellentes.



Un mur dans la mer, sans raison, et sans ombres.



Des stages parfois sans murs

japon



最新情報 プレビュー

# Tekken 4



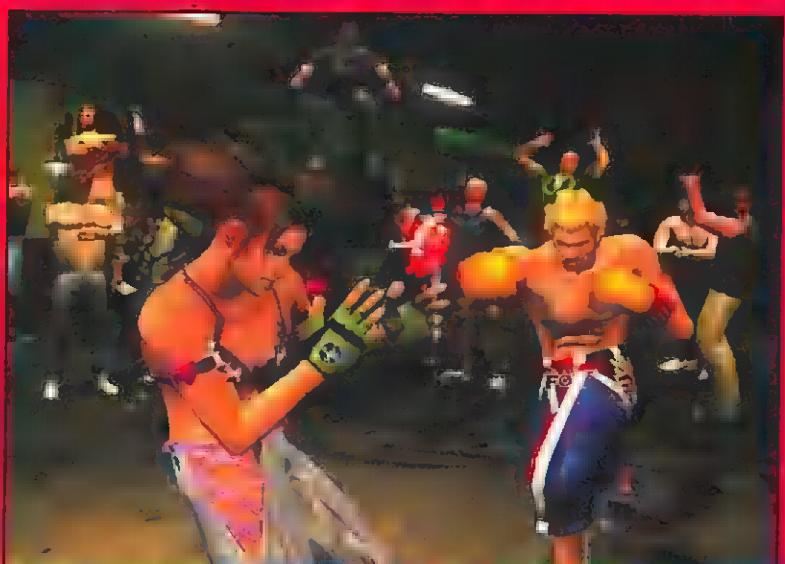
L'aspect bagarre sera plus important.



Tekken 4 s'éloigne de la fantaisie habituelle de la série.



Les nouveaux perso manquent de charisme.



Les perso du décor rajoutent à l'ambiance.



Impact!



Ça part dans tous les coins!



Ne pas lâcher le morceau!



Le spectateur en prend pour son grade!



Tiens, va donc chercher ta lentille de contact!



# Jikkyo World Soccer 2002

Konami Osaka est habitué aux inaugurations. Après Castlevania sur GBA, c'est au tour de la série Jikkyo World Soccer d'initier l'éditeur à la Game Cube. Champagne !



C'est! Konami se met en marche sur GC. Comme d'habitude, c'est la branche d'Osaka qui ouvre le bal. Pour l'occasion, et en raison de la Coupe du monde qui approche, c'est le millésime 2002 de Jikkyo World Soccer (Jikkyo : en direct) qui est au menu. Le football chez Konami, c'est un peu compliqué. La série basée sur le foot international se nomme Jikkyo World Soccer, alors que celle concernant le championnat national japonais s'appelle Jikkyo Perfect Striker. À cela, il faut ajouter les séries rivales internes de Konami Tokyo : World Soccer Jikkyo Winning Eleven (international) et League Jikkyo Winning Eleven (national). Bref, s'y retrouve qui peut!

## Partir de zéro

Pour ce jeu Game Cube, on trouve 58 pays avec la licence officielle FIFPro. Tous les joueurs ont été reproduits conformément à la réalité tout comme les stades. On trouve déjà une poignée de modes : match amical, coupes



régionales, éliminatoires en vue de la Coupe du monde, Coupe du monde, coupes européennes et sud-américaine et Custom League (une coupe réunissant 4 à 8 équipes sélectionnées librement). Ce World Soccer 2002 permet jusqu'à 4 joueurs de prendre part à un même match (au sein de la même équipe si l'on désire). Un aspect simulation important est au menu, et on pourra éditer ses joueurs et son équipe sous toutes les coutures. Il devrait être possible de monter une équipe à partir de zéro et d'exporter le tout dans les autres modes de jeu. L'aspect technique sera très poussé avec notamment une gestion des éclairages optimisée. La modélisation des joueurs et des stades apparaît de très bon niveau, en tout cas bien supérieure au dernier Perfect Striker sur PS2 aux dires de Konami. Même chose pour les angles de caméra, les replays, les animations des joueurs... Bref, l'engagement de Konami sur Game Cube semble sérieux! Du reste, l'éditeur devrait dévoiler son catalogue de titres sur Game Cube avant la fin mars.



# Formation Soccer 2002

C'est avec une certaine nostalgie que l'on retrouve sur GBA, Formation Soccer. En effet, ce titre avait bercé les plus belles années de la PC Engine...



ous-titré Mezase Cup of the World (en gros « Allez décrocher la coupe du monde »), Formation Soccer 2002 veut profiter de l'effet Coupe du monde qui approche à grands pas. En plus des quatre modes traditionnels, qui permettent de disputer des matchs amicaux ou une coupe du monde déguisée, on trouve le My Team Mode. Dans ce dernier, on pourra composer sa propre équipe puis la faire évoluer dans les autres modes. On commence par choisir un pays, parmi des nations fictives. Chaque victoire donne le droit d'intégrer des joueurs des formations adverses pour renforcer son équipe. Le nombre de ces joueurs est lié à la différence de buts.

## Mercato

Dès qu'on remporte une coupe continentale, on affronte une équipe cachée, la All Star Team. Puis, quand on termine toutes les coupes continentales, on rencontre la World All Star Team, puis la Old Star Team. À chaque fois, on renforce son équipe en récupérant des joueurs adverses. La seconde fois que l'on commence ce mode, on accède dès le début à l'ensemble des équipes affrontées la première fois, ce qui permet d'éditer une équipe plus forte dès le début. Les commandes sont simples et se basent sur trois boutons dont la fonction varie si on est en phase d'attaque ou de défense : A (tir/tacle), B (passe/charge) et R (foncer). On peut également choisir de contrôler un joueur au lieu de toute l'équipe. ■



Le ballon est géré en 3D.



Les noms ne sont pas authentiques.



On dose la puissance de son tir.



Finale de la Coupe du monde 2002. La France mène déjà avant la mi-temps !



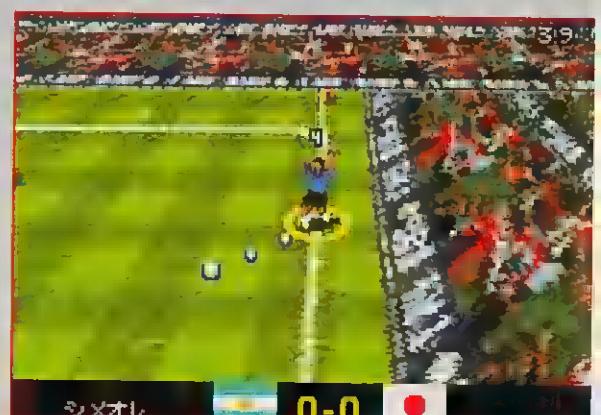
La Coupe du monde, dans sa poche !



Mettez de l'ordre à la mi-temps.



Le jeu autorise plein de configurations multijoueur.



Le jeu est entièrement en mode 7 !

The logo for the Tomb Raider game series. It features the name "LARA CROFT" in a stylized, blocky font where each letter has a gold-colored outline. Below it, "TOMB RAIDER" is written in a similar font. In the center of the "O" in "TOMB" and the "R" in "RAIDER" is a portrait of Lara Croft's face, looking slightly to the right. The background is a dark, textured blue.



[www.tombraider-ledvd.com](http://www.tombraider-ledvd.com)

# UNE BOMBE EN VHS ET DVD

**SUR LE DVD, 3 H DE BONUS EXPLOSIFS !**

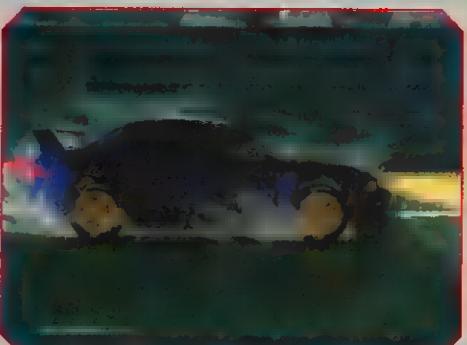
- Les coulisses du tournage et l'entraînement d'Angelina Jolie
  - Le clip de U2 *Elevation*
  - niveaux du jeu *Tomb Raider Chronicles*
  - Ⓐ Et de nombreuses surprises...



# Auto Modellista

## IL PLEUT BERGERE

L'effet de pluie semble tenir du dessin animé ou du film de synthèse. Eh bien non ! c'est bien un jeu en temps réel. On a le même choc que pour la pluie de Metal Gear Solid 2, mais dans un registre différent et tout aussi impressionnant !



Ce mois-ci à nouveau, revenons sur Auto Modellista. Le développement se poursuit, non pas sans heurts. On découvre des scènes encore plus belles. Un régal visuel qu'on espère aussi bon à conduire.

### L

Le petit dernier de maître Funamizu (le père de SF2) dévoile de nouveaux détails graphiques qui montrent combien l'équipe de Capcom se surpassé pour nous livrer un jeu à la hauteur des espérances nées du dernier TGS. Loin de l'austérité de GT, Capcom nous livre ce que Namco n'a pas été capable de faire depuis un certain temps : un nouveau Ridge Racer (de sources internes l'équipe serait partie). Avec sa consonance italienne, le titre lui-même Auto Modellista résume parfaitement l'esprit du jeu : il évoque le design italien, réputé dans le domaine des voitures de sport.

### Tous en ligne !

A l'instar d'un Ridge Racer, le jeu sera facile de prise en main. Mais les joueurs plus pointus trouveront aussi leur compte avec la possibilité de customiser leur voiture préférée grâce aux centaines d'éléments disponibles. Ils pourront ainsi grappiller les quelques précieuses secondes les séparant des meilleurs... Les circuits également s'inspirent de Ridge Racer : ville, montagne, etc. L'aspect en ligne du jeu sera très développé et permettra à tout le monde d'y trouver son compte : communiquer, concourir, former une équipe (huit membres maxi), assister aux courses des autres ou échanger des conseils... On pourra même se faire préparateur automobile et monter des caisses pour les autres. Bref, Capcom veut créer une vaste communauté autour du sport automobile où tous les types de joueurs pourront se retrouver.

### Ralentir. Danger !

Il faut ajouter la touche graphique qui est renversante. Les nouveaux détails visuels présentés sont affolants : les gaz d'échappement qui balayent le sol quand vous mettez le contact, les effets de pluie, l'ombre des feuillages sur les carrosseries... Tout est bien sûr en temps réel. La PS2 semble avoir des difficultés à manier tout, et des ralentissements importants sont parfois constatés. Aussi, il se pourrait que certains de ces éléments graphiques soient

supprimés ou allégés. Pour ce qui est de la jouabilité, à l'heure où nous écrivons ces lignes, Capcom devrait proposer une version jouable lors du Tokyo Auto Salon with Auto Asia 2002 (ouf !) du 11 au 13 janvier. On croise les doigts ! □ suivre □



La gestion de la lumière respecte les lois physiques.



Roue dans roue, le duel est à son paroxysme !



Le dernier arrivé paye la connexion.



*Auto Modellista fait dans l'excès!*



*Les flammes jaillissent des pots!*



*Une vue de côté très originale.*



*Des décors très soignés, dignes d'un Evangelion.*



*La qualité graphique est improbable.*



## STRANGER IN THE NIGHT

Outre sous la pluie, on pourra également conduire de nuit.



# Riding Spirits

## MONTEZ EN GRADE!

Vous achèterez plus grosses cylindrées au fil des victoires et des championnats.



FZ600 Fazer



CB400 Four

Devenir le Gran Turismo de la moto, voici l'objectif que s'est fixé Spike sur PS2. Un projet ambitieux, qui devra réussir là où Moto GP a plus ou moins échoué.



C'est parti!



Le jeu devrait afficher six motos sur la piste.



La vue subjective est impressionnante.



Certains casques filtrent mieux la lumière que d'autres.

## REPLAYS

Riding Spirits s'inspire de GT sur pas mal de points, dont les replays.





'est avec un plein de licences en poche (motos, tenues, équipements...) que Spike travaille à fond à la réalisation de ce jeu de moto sur PS2. S'inspirant de son modèle avoué, le fabuleux Gran Turismo de SCEI, Riding Spirits délaisse les circuits pour proposer des tracés plus naturels à travers les paysages variés des routes de monsieur Tout-le-monde. On retrouve les quatre constructeurs locaux (Yamaha, Honda, Suzuki et Kawasaki). Soit pas moins de 200 motos, dont les derniers modèles du catalogue 2001 ; auxquels on ajoutera 70 tenues et 60 casques. Sans oublier les pneus : Michelin, Bridgestone et Dunlop ! Spike prévoit même quelques bonus pour compléter un catalogue déjà à même de satisfaire tous les fondus de deux-roues. La partie customisation devrait permettre de modifier plus d'une vingtaine de pièces différentes de la moto. Les victoires rapporteront des points qui se transformeront en crédits pour acquérir des machines plus puissantes ainsi que des pièces capables de booster son bolide vers de nouveaux sommets. On peut aussi effectuer des réglages sur nombre de points de sa moto afin d'en tirer le maximum en termes de performances.

## Vous verrez du pays

Chaque moto se voit reproduite dans ses moindres détails, dans ses spécifications et bruitages. À la manière de Super Hang On (Sega, Saturn), on gère le poids du motard. On pilote sa bécane avec la croix de direction pour aller à droite ou à gauche. Avec les boutons L et R, on déplace son perso sur les côtés. On peut même faire se pencher en avant ou en arrière avec les directions avant et arrière de la croix. Tout cela a évidemment son importance sur les performances et le comportement de la moto en course. Les joueurs débutants, ou ceux qui ne veulent pas se casser la tête mais savourer le jeu dans un plus pur style arcade, pourront choisir de laisser l'ordinateur gérer le poids du pilote automatiquement. Les circuits se déroulent à travers huit pays (Japon, USA, Angleterre, France, Allemagne, Italie, Espagne et Grèce).



On peut laisser le jeu gérer le poids du pilote sa place.



Un genre de tracé toujours agréable à emprunter.



Le poids du pilote a son impact !



Les lois physiques habituelles sont prises en compte.



C'est ça, perdez du temps !



# J-Phoenix+

Après une version PS2, Takara remet le couvert sur Xbox. Alors est-ce le signe que les Japonais arrivent enfin sur Xbox ? Mmm, pas vraiment...

**J**

-Phoenix, sur PS2, est une sorte d'Armored Core (un shoot 3D avec des robots, donc) qui n'a pas trop su trouver son public. Takara veut rattraper le coup avec une conversion Xbox. On retrouve les robots de l'épisode précédent (les Panzer Frame) qu'on pilote et qu'on customise. Ce dernier aspect est, bien sûr, dominant. Le jeu contient pas moins d'une vingtaine d'options aux spécifications et orientation différentes : vitesse, nombre d'armes, transformations, etc. Pour améliorer les performances de votre machine ou sa puissance de feu, vous disposez de 250 éléments à placer sur les 16 points de customisation du robot. Le jeu se déroule dans une configuration de 3 contre 3, dans des stages 3D immenses. En fait, on pilote un robot, pendant que les autres se battent de leur côté. L'action est rapide et se déroule aussi bien dans les airs (les robots peuvent voler), que dans des souterrains, des villes en ruine, etc. Le mode story est le même que sur PS2, mais avec de nouveaux ennemis et des personnages inédits. Le mode battle est une sorte de Virtual On, avec des configurations du style 1 contre 2, ou tout simplement des affrontements de machines contrôlées par l'ordinateur. Comme dans le reste des modes, on peut y importer son robot personnalisé. Un ami peut en faire de même via la carte-mémoire. Cette fois, un mode survival est également au menu. La plus grosse nouveauté est le mode X, qui permet de changer de robot en temps réel suivant la situation, et de customiser les Panzer Frame de ses alliés pour former une équipe plus performante.



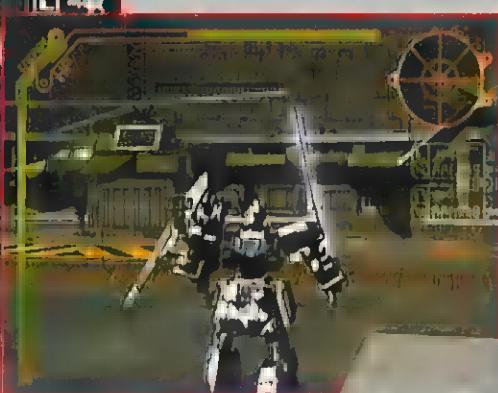
Des robots aux airs de ménagère.



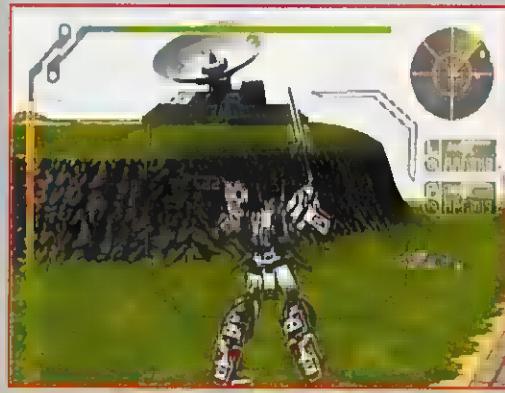
On combat dans toutes les conditions.



On gère trois robots en temps réel.



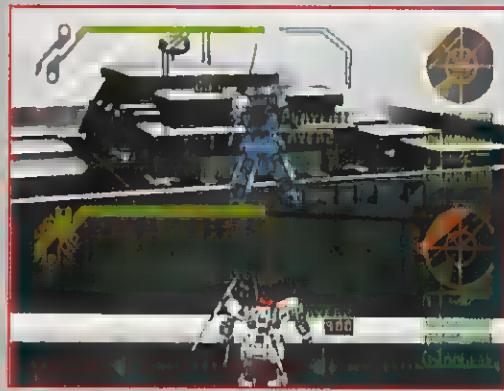
Un hélico qui ne va pas prendre l'air...



Un visuel identique à la version PS2...



Infiltration en douceur et profondeur !



Un mode proche de Virtual On.

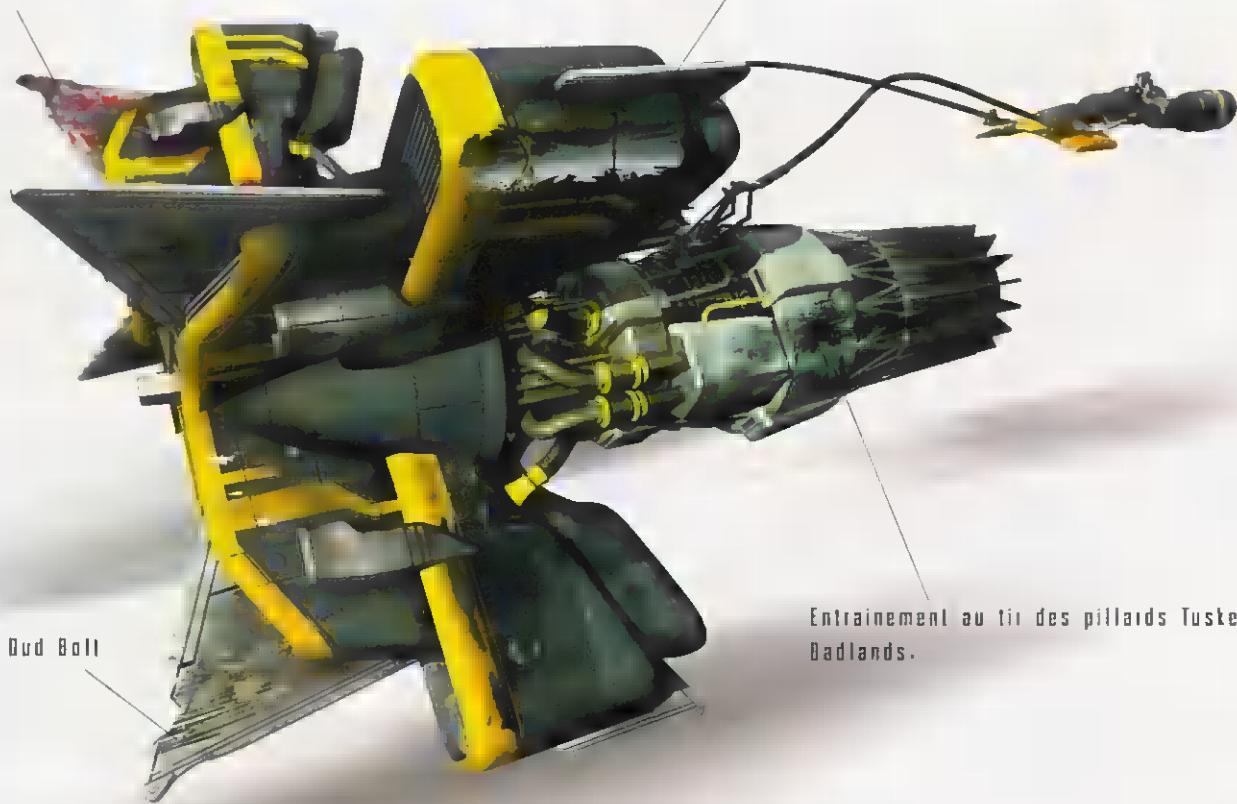
# SI LES SYMPTOMES PERSISTENT...

Impact de projectile à plus de 950 km/h,  
Mon Calamari.

Traces de peintures du module de Skywalker,  
Tatooine.

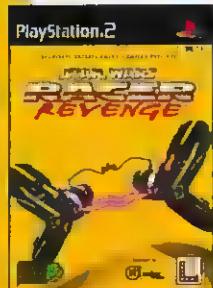
Accrochage avec Dooku dans le Canyon,  
Sullust.

Entrainement au tir des pillards Tusken,  
Badlands.



## ...CONSULTEZ VOTRE MECANICIEN !

### STAR WARS™ RACER REVENGE™



Combattez jusqu'au bout à plus de 950 km/h. Affrontez 18 des pilotes de module les plus impitoyables de la galaxie. De nombreux défis vous attendent au tournant sur 14 circuits et 5 mondes différents. Votre cœur résistera-t-il à la pression ?



PlayStation.2

[www.racer-revenge.com](http://www.racer-revenge.com)  
Site officiel Star Wars [www.starwars.com](http://www.starwars.com)





# Soccer Slam

Par le biais de son studio américain, Visual Concept, Sega apporte un bol d'air frais sur Game Cube, qui sent bon l'époque dynamique de la Megadrive.

**S**urprise totale de la part de Sega of America. Connue pour l'excellence de ses jeux de sport, Visual Concept a décidé de se lancer dans l'inédit, avec un jeu de foot action sur Game Cube. On voyage de stade en stade dans un tournoi, à trois contre trois (plus les gardiens), qui nous transporte à travers les régions très variées d'un monde fantaisiste. Les footballeurs sont dans le pur style comics à l'américaine, et l'action (un air de Speedball) rappelle l'époque dorée de la Neo Geo et de la Megadrive. Si les règles restent plus ou moins celles du foot (ah lala, monsieur l'arbitre...) la réalité sur le terrain fait la part belle aux coups de coude et autres brutalités. Les actions spéciales ne sont pas sans rappeler celles de Captain Tsubasa (Olive et Tom). La 3D sans

atteindre des sommets, est propre, surtout en ce qui concerne les joueurs. On est tout de même un cran en deçà de Virtua Striker 3 par exemple.

## Très coloré

Le jeu est très coloré, ce qui colle bien avec l'esprit de la console. Des bonus pourraient être récupérés sur le terrain et les combos sont dires et déjà au menu sans qu'on en connaisse pour l'instant les modalités. Côté commandes, on trouve un bouton pour les passes et pour switcher entre ses joueurs, un deuxième pour tirer, un troisième pour se protéger, un quatrième pour effectuer des tacles et le dernier pour déclencher un turbo. Enfin, quatre joueurs pourraient prendre part au jeu, mais nous n'avons pas plus de détails. ■



Une configuration 3 contre 3



Le turbo est plein, ça va donner!



Une ambiance différente de Virtua Striker 3



Super tir en préparation



Les couleurs sympas respectent l'esprit Game Cube.



Dépaysement garanti!



Il y aura même des filles!

# Wangan Midnight



Des cinématiques nouvelles sont au menu.



Votre rival est marqué d'un R!



Les diverses péripéties sont présentées sous forme de mangas.



Votre jauge diminue rapidement.

Wangan Midnight, c'est un manga qui s'est vendu à des millions d'exemplaires au Japon. La licence est alléchante, mais qu'en est-il du jeu vidéo ?



Wangan Midnight est sorti en arcade, sous le label Namco et sur System 246. Basé sur le manga du même nom, il partage de grosses similitudes avec Shutoko Battle (Shutoko : le périphérique interne de Tokyo), un autre titre de Genki. Vous incarnez Akio; comme nombre de ses amis, c'est un adepte des rodéos nocturnes à bord de sa voiture de sport. Pour affronter en duel des adversaires de plus en plus coriaces sur la Wangan, l'autoroute qui longe la grande baie de Tokyo, vous devrez customiser à fond votre bolide. Votre ultime but est d'affronter l'Akuma no Z, une caisse diabolique invaincue jusqu'à ce jour. En attendant la confrontation finale, vous évoluez sur la route, pleins phares. Quand vous repérez un adversaire, vous pourrez provoquer en duel en vous approchant de lui.

## Jour et nuit

Au cœur de la compétition, on trouve le Spirit Point (ou point de vie). Ces Spirit Points sont contenus dans une jauge qui diminue lors de chocs (décor, voitures...) ou si vous êtes dépassé. Dans ce dernier cas, la jauge fond vous êtes distancé. Quand la jauge de l'adversaire tombe à zéro, vous avez gagné. Sur PS2, le jeu se voit doté d'un mode scénario en plus des modes originaux arcade, spirit battle (versus) et real time (le temps s'écoule comme dans la réalité, gérant les passages entre le jour et la nuit). Dans le mode scénario, on vous propose une

succession de missions; vous bénéficieriez alors de l'expérience de chaque personnage rencontré pour mettre au point la voiture ultime dans le but de vaincre la Z démoniaque. Des voitures et des concurrents supplémentaires, toujours tirés du manga, feront leur apparition. Le jeu est compatible avec le volant GT Force et autoriserait le jeu en réseau à 2 joueurs via l'iLink. Sans atteindre des sommets, la réalisation est correcte, mais surtout, respecte l'esprit de l'œuvre originale. ■



Une jauge SP par concurrent.



Vous serez conseillé pour customiser votre bolide.



# TOUT SUR TON PORTABLE

ENCORE + DE CHOIX SUR LE 3617 MOBIFUN

## SONNERIES

LA GRANDE CASCADE DE SONNERIES QUALITÉ NUMÉRIQUE  
AU 08 99 701 007

### NOUVEAUTÉS

- Paid my dues ..... 6360046  
(S. Lawson, D. Sharp, L. Kaf)
- Hunter ..... 6360047  
(F. Armstrong, R. Armstrong)
- Sous le vent ..... 6351027  
(Veneruso)
- Unité ..... 6351028  
(Nuttéa)
- Les mots ..... 6351031  
(Farmer/Boutonnal)
- Rue de la paix ..... 6351032  
(Zazie)
- Le dilemme ..... 6351033  
(Guirao/Florence/Obispo)
- Trackin ..... 6360056  
(Barren/Schella/Anders/Hassman)
- Ensemble ..... 6351034  
(J.J. Goldman)
- You give me somethings ..... 6360051  
(J. Key; T. Smith)
- Come along ..... 6360053  
(P. Swanson, J. Berg)
- Toutes les femmes de ta vie ..... 6360054  
(Steinberg, Alberg, Roesnes)
- Can't get out of my head ..... 6360048  
(C. Dennis, R. Davis)
- 8 days of christmas ... ..... 6360049  
(M. Knowles)
- Au bout de mon rêve .. ..... 6351029  
(K. Reen)
- Ne brisez pas mes rêves ..... 6351030  
(Wallen)
- I'm real ..... 6360050  
(Lorenzo, James)

### TOPS DU MOMENT

- L'Exorcist ..... 6350019  
(E. Morricone)
- Me Gustas Tu ..... 6351015  
(Manu Chao)
- Mission Impossible ..... 6366007  
(L. Schriffri, J.E. Davis)
- Maya L'Abeille ..... 6356005  
(Delanoë)
- Le Parrain ..... 6350016  
(Nino Rota)
- Simpsons ..... 6366010  
(D. Elfman)
- Rnb 2 Rue ..... 6355014  
(M. Gore)
- Miss California ..... 6360016  
(Rasheem "Kilo" Pugh)
- Capitaine Flam ..... 6356002  
(J.J. Debout)
- Les Bronzés ..... 6350007  
(P. Bachelet, S. Gainsbourg)
- James Bond ..... 6350012  
(J. Barry)
- La Panthère Rose ..... 6366008  
(H. Mancini)
- La Famille Adams ..... 6350002  
(M. Shaiman)
- Friends ..... 6366019  
(M. Skloff)
- Inspecteur Gadget ..... 6356004  
(S. Levy, H. Saban)
- Don't stop ..... 6360052  
(T. Browne)
- Androgyny ..... 6360055  
(Garbage)
- I'm a slave for U ..... 6360045  
(C. Hugo, P. William)

### T.V. ET FILMS

- Sonneries compatibles sur Nokia : 3210, 3310, 3330, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 9110, 9210 et 9110i, ainsi que sur Sagem : MC950, MC959, MC 932, MC 936, MC939, MW939 et MC940, Philips Azalis, Savvy et Xenium et sur Motorola : V100, P250 et V50.

### MUSIQUE

- Cendrillon Du Ghetto ..... 6355019  
(T. Mouloussamy, M. Gore)
- No Nagging ..... 6355012  
(Caubet, Ferencowicz)
- U Remind Me (Usher) ..... 6355021  
(Real Slim Shaddy ..... 6355013  
(M. Mathers, M. Bradford, A. Young)
- Things I've Seen ..... 6355017  
(Tucker, Davis, Kumeryika, Perez, Dahrrouge)
- Ain't It Funny (C. Ronney) ..... 6355020  
(Stan ..... 6355016  
(P. Herman, Dido, Armstrong, M. Mathers)
- Trop Peu De Temps ..... 6355018  
(O. Lara, H. Tucker)
- Here With Me ..... 6355008  
(D. Armstrong, P. Statham, P. Gabriel)
- You Rock My World ..... 6360033  
(M. Jackson)
- So I Begin (Galleon) ..... 6360029  
(Have a Nice Day ..... 6360035  
(It's Raining Men ..... 6360025  
(Jabara, Shatter)
- Blue (Eiffel 65) ..... 6355003  
Sexbomb (Jones) ..... 6357005  
Little L. (Jamiroquai, T. Smith) ..... 6360027  
Black or White (M. Jackson) ..... 6360001  
Walk of Life (M. Knopfler) ..... 6360002  
Zombie (The Cranberries) ..... 6360003  
Le Vent Nous Portera ..... 6360026  
(Noir Désir)
- All For U (J. Jackson) ..... 6360004  
Family Affair (M. Blige) ..... 6360037  
Music ■ The One (E. Gronier) ..... 6360031  
I'm Out of Love (Anastacia) ..... 6360011  
Lady (K. Nolan, B. Crewe) ..... 6360012  
Sing (F. Healy) ..... 6360034  
Survivor (A. Dant) ..... 6360022  
What It Feels Like ..... 6360023  
(Madonna, G. Sigsworth)

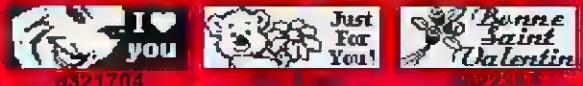
### MUSIQUE FRANÇAISE

- Je n'ai Que Mon Âme .. 6351012  
(J. Kaper)
- Une Belle Histoire (Legrand) ..... 6351010  
Une Seule Vie ..... 6351018  
(J.J. Goldman, De Palmas)
- Angela (S.S. crew) ..... 6351020  
Seul (Plamondon) ..... 6351016  
Vivre La Vie ..... 6360030  
(P. Manners, F. de Benedito)
- Lolita ..... 6351006  
(Boutonnat)

## LOGOS

## LOGOS GÉANTS

AU 08.99.70.05.05



6321704



Just  
For  
You!



Bonne  
Saint  
Valentin



6300976



20



6309995



63175



6300849



6311638



6310374



I miss  
u...



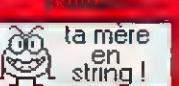
la mère  
en  
string !



6310216



6310374



6319260



6367124



6310374



6319260



6318684

BONNE SAINT  
VALENTIN

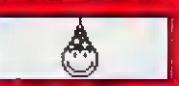
ENVOIE LE À TES AMI(E)S



6318706



6310700



6310090



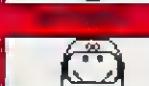
6318706



6310700



6310090



6318706



6310700



6310090



6318706



6310700



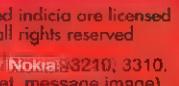
6310090



6318706



6310700



6310090



6318706



6310700



6310090



6318706



6310700



6310090



6318706



6310700



6310090



6318706



6310700



6310090



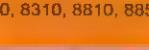
6318706



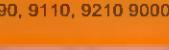
6310700



6310090



6318706



6310700



6310090



6318706



6310700



6310090



6318706



6310700



6310090



6318706



6310700



6310090



6318706



6310700



6310090



6318706



6310700



6310090



6318706



6310700



6310090



6318706



6310700



6310090



6318706



6310700



6310090



6318706



6310700



6310090



6318706



6310700



6310090



6318706



6310700



6310090



6318706



6310700



6310090



6318706



6310700



6310090



6318706



6310700



6310090



6318706



6310700



# AVEC MOBIFUN

L'OFFRE LA  COMPLÈTE DU SERVICE N°1 EN FRANCE

**REPONDEUR**  
AU **08 99 701 700**

## TV & FILMS

Votre mission si vous l'acceptez .....	6301115
Grazie ! d'avoir appelé le parrain .....	6301138
My name is James .....	6301168
Message d'horreur .....	6301120
Votre nouvelle mission .....	6301176
Axel Foley "ouais mec !"	6301117
Friends.....	6321802
Mon portable est ailleurs .....	6301159
Téléportation Mr Spoke .....	6301119
La guerre des étoiles .....	6301129
La musique v1.....	6321808
Hélène et les garçons .....	6301153
Il était une fois dans l'ouest .....	6301131
Pop message: piapiapia.....	6319879
La folie des grandeurs .....	6301147
Psychose .....	6301139
Jurassic Park .....	6301145
Goldorak .....	6301160
Beverly Hills .....	6301162
Pokemania .....	6301306
Sorcière bien aimée ..	6301127
Chimi, Iono, N.F.S. ....	6301152
Tarzan .....	6301108
Mission vocabulaire ..	6301157
Les envahisseurs .....	6301177
M.I.B. ....	6301191
Bronzé .....	6301116

## PUBLICITÉS

Saperlipopette .....	6301256
Allo, Ah ! j'arrête .....	6301243
Perdu, essaie encore .....	6301274
Petite annonce .....	6301281
Hein ! qu'ça t'énerve .....	6301301
Chirac marrant .....	6301417
Canadien .....	6301265
Et pour monsieur .....	6301270
Exces de vitesse .....	6301275
Maitre corbeau .....	6301293
DJ 2000 .....	6301296
Fou rire .....	6301267

DES CENTAINES D'AUTRES ANNONCES AU **08 99 701 707**



**COMPATIBLE SUR TOUS TÉLÉPHONES**

## CÉLÉBRITÉS (IMITATIONS)

Elie "Msieur dame"	6301688
D. Boon "Bière ..."	6301684
Thierry et Jean Mimi .....	6301489
Commandant Sylvestre .....	6301491
PPDA "A tchao"	6301513
Nanard .....	6301535
Lorie fait les boutiques.....	6319351
Renaud: les amoureux qui se bécotent .....	6301667
Nicolas "séquence émotion"	6301523
"y'en a qu'ont essayé"	6301483
Giscard "Bonsoir"	6301485
Drucker "Fantastique"	6301515
Chirac "putain de putain"	6301526
Cdt Sylvestre "ch'ti message"	6301529
Richard Borhinger : Fête de l'amour....	6301538
Joey Etoile .....	6301540
Mitterrand .....	6301416
Galinette .....	6301418
"Mr. Ouille"	6301434
Balladur .....	6301423
A. Sinclair .....	6301432
M. Mathieu .....	6301436
B. Bardot .....	6301437
M. Robin .....	6301438
Dorothée .....	6301447
E. Piaf .....	6301449
Depardieu .....	6301456
A. Delon .....	6301457
Sarkozy .....	6301459

## TOPS DU MOMENT

Votre mission.....	6301115
Le parrain capisce.....	6301138
E.Sernoun (secrétaire particulier).	6301688
La vérité.....	6301364
Foley & Roxaaaaaaane...	6301117
Hein, que ça t'énerve !..	6301301
J.Hallyday couché.....	6301469
Sylvester Stalone.....	6301491
Rappel illico.....	6301585
New mission impossible	6301176
J.Chirac marrant.....	6301417

## BLAGUES & HUMOURS

Egoiste, egoiste .....	6301592
J'ai 8 sec pour vous dire .....	6301595
Hollywood fraîcheur .....	6301602
Hits messages Vol. 2 .....	6301616
Petits mais costaud .....	6301618
Maousse boulot .....	6301585
On remet ça .....	6301591
3615 qui n'en veut .....	6301495
C'est plus fort que toi .....	6301603
Vous me reconnaissiez .....	6301594

**SI T' APPELLES VITE LE  
08 97 66 00 66**

**TU LAISSES TON N° DE PORTABLE ET TU RECOIS  
IMMEDIATEMENT UN MINI-MESSAGE GAGNANT OU PERDANT**

0.56 EURO/APPEL (3.66 F/APPEL)

**TOUJOURS SUR [WWW.MOBIFUN.NET](http://WWW.MOBIFUN.NET)**

**ET POURTANT,  
J'SUIS PAS  
L'PERE NOËL...**



**... T'AS VU CETTE  
LIGNE DE OUF !!!  
Y'A DES CENTAINES DE  
PORTABLES À GAGNER**



## DEDICACES DELIRANTES

REMIXE TA DEDICACE SUR  
LA MUSIQUE TON CHOIX  
EN APPELANT LE  
**08 99 70 71 17**

Can't get U out of my head	18996
So I begin.....	19480
Clint Eastwood.....	19051
You remind me.....	19042
Sing.....	19041
Le vent nous portera	19031
You rock my world....	19026
R&b de rue.....	19025
Près de moi.....	19017
Le dilemme.....	18998
Family affair.....	18976
Me gustas tu.....	19020
Mad about you....	19380
69 année érotique.....	19383
Qu'est-ce que t'es belle	19401
J'aime regarder les filles	19418
Avoir une fille.....	19528
Pretty woman.....	19609
Il me dit que je suis belle	19615
L'encre de tes yeux.....	19798
Laisse -moi t'aimer .....	19799
I want your sex.....	19831
I'm slave 4U.....	18908

## SURPRISES VOCALES

ENVOIE LES A TES AMIS  
EN APPELANT LE  
**08 99 70 2000**

Mon amour, ma merveille.	6317563
Je t'aime à l'infini.....	6317564
Pensée amoureuse.....	6317565
Je te kiffe à donf !.....	6317572
Horoscope masculin.....	6317573
Fou de vous.....	6317579
Le détective privée.....	6317580
Je t'aime.....	6317581
Pas évident à dire.....	6317589
C'est le bon moment.....	6317595
Je suis bien avec toi.....	6317597
Grande gueule.....	6317789
Grain de blonde.....	6317793
Mère juive.....	6317821
Femmes et légos.....	6317830
Streap-tease féminin.....	6317854
Streap-tease masculin.....	6317857
Nouvelles recettes.....	6317858

COMPATIBLE TOUT TÉLÉPHONE

# Battle Hoshin

Hésitant sur le titre à lancer pour ses débuts sur Game Cube, Koei a choisi une voix équilibrée, visant à la fois le public jeune et les fans de jeu vidéo 100 % action.



la lumière du succès de Koei dans le domaine du jeu d'action 3D, Hoshinengi connaît un renouveau complet. D'abord annoncé sur PS2, Hoshinengi 2 se nommera Battle Hoshin sur Game Cube (plus facile à prononcer pour les jeunes) et inaugure les débuts de l'éditeur sur la nouvelle plate-forme Nintendo.

Globalement, le jeu reste identique à la version PS2. On a toujours quatre personnages principaux, le système de coquillages magiques et une orientation action pure. On se déplace dans des stages qui font un maximum de 300 m<sup>2</sup> dans le jeu. Il en existe huit en tout, et chacun est gardé par un boss. Les coquillages sont importants, car ils vous donneront de puissants pouvoirs magiques nécessaires pour arriver à bout de certains adversaires.



Les cinématiques sont en temps réel.



Voici votre équipe de héros.

Ce qui ne sera pas de trop, ces derniers vous tombent parfois dessus en grand nombre !

## Plus on est de fous

Votre perso principal possède trois alliés qui se battent chacun de leur côté ; mais un minimum de travail d'équipe sera nécessaire pour espérer survivre lors des batailles. On trouve les fameux coquillages ou « magic shells » dans des magasins, cachés dans les niveaux ou après avoir vaincu des ennemis. Inutile de préciser que les plus intéressants sont justement ceux récupérés sur la dépouille de vos adversaires, ou mieux, sur celle des boss. Il existe de très rares Magic Shells dissimulés dans la version GBA « Magical Hoshin ». Via le câble GBA-GC, vous pourrez aller les chercher et les

transférer afin de gagner en puissance ou en pouvoirs magiques. À mesure que vous utilisez un sort donné, il gagne en expérience, ce qui se traduit par une plus grande puissance. Voici donc un jeu au design et à l'orientation particulièrement bien adaptés à la machine. Les premiers visuels sont alléchants, il ne manque plus à présent qu'à tester sa jouabilité. Pour ses débuts sur GC, Koei semble très sérieux, autrement plus que sur Xbox ! ■



Pourra-t-on changer de perso ?



Le boss est un dragon gigantesque !



La ville tombe en ruine durant la bataille.



Le jeu conserve l'interface de *Shin Sangokumusou 2*.



Sortez les coups spéciaux pour déblayer la route.



Cinq secondes avant l'impact!



Encerclé, vous avez peu de chances de survivre!



Les combos peuvent atteindre des sommets!

# Guilty Gear XX

Guilty Gear X fut une sacrée surprise en arcade, puis sur Dreamcast, supplantant SNK et Capcom dans le cœur des fans de baston 2D arcade. En voici la suite.

**D**eveloppé par Arc System Works pour le compte de Sammy, Guilty Gear XX est donc la suite logique du premier volet qui fut une belle réussite en son temps. Aussi surprenant que cela puisse paraître, le jeu tourne sur Naomi GD-Rom. La plate-forme arcade de Sega est très bon marché. Le développement en est à ses débuts, mais déjà quelques détails ont filtré. Tout d'abord on trouvera non pas quatre, mais cinq boutons. C'est le signe qu'Arc System Works a décidé de faire évoluer son système de jeu, mais soucieux d'en conserver le secret le plus longtemps possible, rien n'a été révélé sur la fonction de ce cinquième bouton. Cette version comportera deux nouveaux héros : Slayer et

Bright. Le premier est un perso plein de mystère qui manie les sortilèges avec maîtrise. Ce sera plus âgé du jeu, sans doute histoire de proposer un peu plus de diversité. Le second, Bright (une fille, comme son nom l'indique), affectionne particulièrement le yoyo.

## Plein les yeux !

Enfin, le visuel a évolué de manière remarquable. Les artistes d'Arc System Works ont littéralement fait exploser la 2D sur Naomi à un niveau encore jamais atteint. On ne parle pas de l'animation, qui est encore plus fouillée que dans le premier volet. Bref, un grand spectacle, qui fait chaud au cœur, surtout après la fin tragique de SNK. Cela remettra aussi du baume au cœur de Sammy, qui a connu un accueil mitigé avec la version PS2 de son Guilty Gear (Guilty Gear X Plus) et ses deux volets WonderSwan Color. ■



Les animations sont ultra fluides et détaillées.



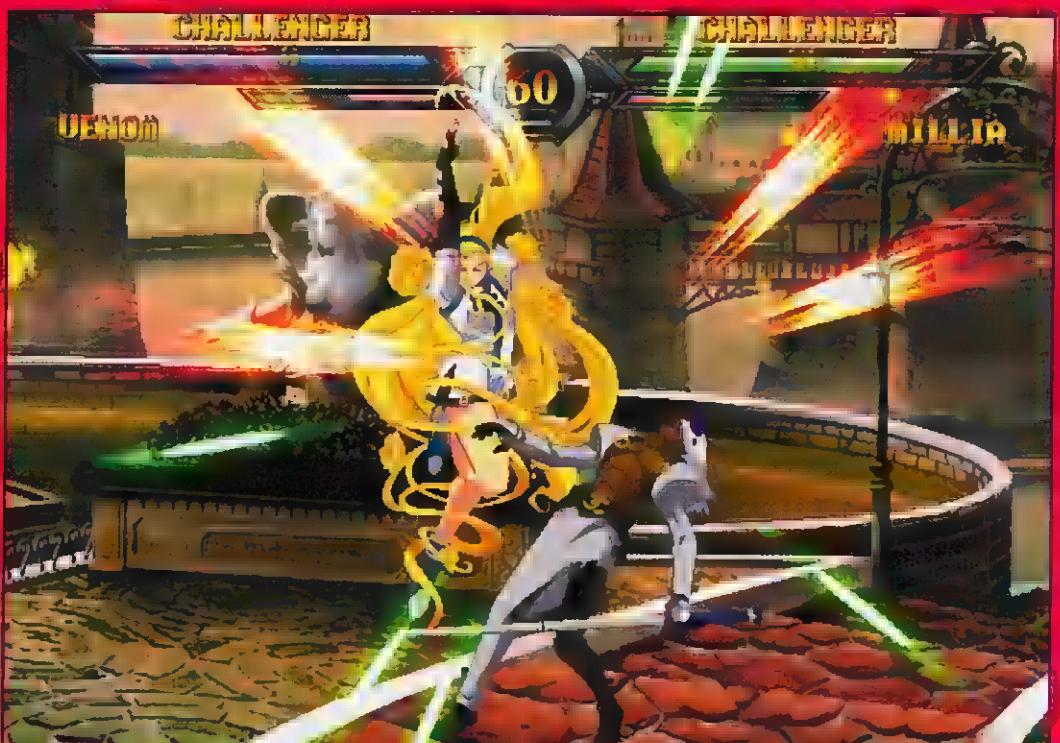
Une version DC à l'horizon ?...



Des décors d'une qualité incroyable !



Prends ça dans la tronche !



Des effets spéciaux toujours très soignés !

**XBOX**  
COMPATIBLE



### Adrenalin Wheel Pedals Free

Volant compatible Xbox™  
technologie vibration  
Microsoft™,  
sans pédalier.



### Adrenalin Pad

Manette compatible Xbox™  
technologie vibration  
Microsoft™.



AV sélecteur  
pour Xbox™  
Système 4 en 1

# L'univers Xbox™ s'offre à vous !

Points de vente & infos <http://www.saitek.com> • Tél : 01 39 86 96 30

REmplisseZ ce coupon et retournez-le à :

TRANSECOM, 12 avenue des Morillons 95140 Garges les Gonnesse  
transecom s.a. une société du groupe SAITEK

Recevez  
chaque trimestre  
le catalogue



Nom (en capital) \_\_\_\_\_

Prénom (en capital) \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

CP \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

email : \_\_\_\_\_

CONSOLES • 02/02

XBox™, Game Cube™ :  
volants, manettes, accessoires



**Saitek**

# Magical Hoshin



Le style est proche d'un Zelda.



Koei a réalisé un jeu plein de couleurs.



Les scènes de combats sont soignées.

On trouve les ingrédients propres à tous les RPG.

Hoshinengi se mute en jeu d'action avec une image résolument jeune. Fini, donc, la simulation austère du temps de la PS, et bienvenue au RPG 2D sur GBA !

**H**oshinengi était un peu rigide sur PS. Sa suite sur PS2 est résolument 100% action. Son nouveau design plus enfantin devrait mieux coller aux plates-formes Nintendo. Du coup, on nous annonce une version GC (Battle Hoshin), épaulée par une version GBA sous forme d'un RPG 2D : Magical Hoshin. Comme pour tout bon RPG, il y a un scénario à rebondissements, des villages à visiter, une tonne de perso qui parlent et des magasins pour s'équiper. Bref, le menu habituel. Vous avez le pouvoir de créer des sortes de coquillages précieux, plus ou moins puissants, à partir d'éléments comme des items, des végétaux et des matières élémentaires. À mesure que vous progressez dans le jeu, il vous faudra en élaborer de meilleurs, car ils servent à se battre. Vous pourrez jouer jusqu'à quatre en même temps. Enfin, ce volet GBA vient en complément de Battle Hoshin sur Game Cube. On relie les deux consoles via le câble, pour accéder des scénarios cachés sur GBA. ■



Les batailles évoquent Dragon Quest.



Les effets spéciaux exploitent bien le potentiel de la GBA.



Des effets sympas au premier et au dernier plans.

# Sangokushi Senki

Le monde de Sangokushi sourit plutôt bien à Koei. L'incroyable succès des séries Shin Sangokumuso et Kessen place l'éditeur parmi l'élite sur PlayStation 2. Il est bien décidé à en tirer davantage.

**S**angokushi (une période guerrière de l'histoire chinoise) est une mine d'or qui a fait les beaux jours de Koei sur PC au côté de Nobunaga. Le Japonais veut utiliser cette longue expérience du jeu de simulation historique en rendant le jeu plus dynamique, mieux adapté à l'univers console, loin de l'austérité de ses jeux PC. On se trouve donc face à un bon jeu de simulation classique, avec sa carte et son quadrillage sur lequel on déplace ses troupes tour par tour. Un système de combo ■ a été inclus. Les chefs de chaque unité ont leur propre lot de commandes: en les combinant judicieusement, on peut initier un combo, voire un super combo. Par exemple, vous avancez une unité pour attirer un ennemi, pour le pousser ensuite dans une autre direction. Là, un certain nombre de vos unités va accomplir tour à tour des attaques dévastatrices. Ces attaques s'ajoutent et le résultat est



Sangokushi, une nouvelle poule aux œufs d'or pour Koei...



En arrière-plan, un film introduit la bataille.

destructeur. Les performances de vos unités dépendent de leur expérience et de la nature du terrain. La météo pourrait également avoir son mot à dire. Suivant l'angle par lequel vous attaquez ou êtes attaqué, le niveau de dommages varie.

## Du grand spectacle

Il existe trois scénarios aux fins multiples, le scénario évoluant en fonction de vos décisions au cours des missions. Koei remet en scène le moteur de Shin Sangokumuso pour nous offrir des scènes de batailles comportant un nombre important de soldats à l'écran, histoire de renforcer l'aspect dramatique des combats de l'époque. Il faut reconnaître que le résultat est assez réussi et le spectacle est bien au rendez-vous, renforcé par une foule de cinématiques de grande qualité. Et ce n'est pas tout, car le son compatible 5.1 Channel devrait mettre une sacrée ambiance. ■



Koei intègre plus de vie dans ses simulations.

## À L'ATTAKUE!

Les batailles sont toutes extrêmement impressionnantes!



# Kyojin no Doshin



Nintendo /  
15 mars

Sorti sur DD64, Kyojin no Doshin n'a pas pu s'exprimer sur la plate-forme réinscriptible de Nintendo, à l'audience plus que réduite. Il nous revient aujourd'hui sur Game Cube.



L'effet de l'eau est splendide!



plusieurs mises à jour graphiques ont été réalisées, on est un peu triste de voir qu'il reste trop fidèle à l'original. Dans ce jeu au fort relâchement de Populous, vous incarnez un géant qui œuvre pour une communauté d'humains en modélisant le paysage de l'île où celle-ci évolue. Ce géant peut également protéger les habitants de catastrophes diverses. Les humains auxquels il vient en aide le récompensent alors de ses bonnes actions par des coeurs. En fonction du nombre de ces coeurs, votre gentil géant grandit. Si par malheur il fait des actions qui nuisent aux habitants de l'île, volontairement ou non (écraser des hommes ou des maisons, etc.), ceux-ci expriment leur haine, et les coeurs se changent en tête de mort! Et le gentil dieu protecteur de se transformer alors en vilain démon! Pour ne rien arranger, plus il grandit et plus les risques d'accidents sont importants! Arghhh! ■



N'écrasez pas les habitants!



Un plan d'urbanisme béton!

# Dobutsu Bancho



Nintendo /  
février

Dobutsu Bancho appartient à la dernière vague de titres N64. Dévoilé par Nintendo, son développement est brusquement interrompu pour être adapté à la Game Cube.



On peut surveiller l'évolution de sa créature.



l'image d'autres titres de sa génération (Echo Delta par exemple), Dobutsu Bancho constitue une sorte de jeu-laboratoire pour tester des concepts originaux chez Nintendo. Celui de Dobutsu Bancho consiste à prendre en main une créature primitive afin de la faire évoluer vers des formes supérieures.

## Résolument cubique

Le design est résolument cubique, un exercice de style plutôt singulier qu'on pourra aimer ou non. Au départ, un simple cube (tout de même nanti d'une mâchoire sommaire), va manger d'autres créatures parfois plus évoluées que lui, tout en essayant de ne pas se faire bouffer lui-même par ses concurrents. Eh oui, la nature est cruelle ! À mesure qu'il mange, il intègre de nouvelles formes, acquiert des mouvements plus fluides et complexes, ou de nouvelles capacités d'action (nager, sauter, etc.). Les journées sont gérées en temps réel et quand la nuit tombe, il faut dormir, sans oublier de garder un œil ouvert sur les environs. On ne sait jamais... ■



Manger ou être mangé. Là est la question.



Votre corps change au fil des festins.



Le soir, dormez, mais d'un seul œil!

1

## LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le 0899 70 72 72, entrez la référence de la sonnerie (ex: 56 673) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

### CATALOGUE COMPLET:

Nous avons bien sûr des centaines d'autres sonneries. Pour les choisir, utilisez le téléphone 0899 70 72 72, le minitel 3617 MONMOBILE ou notre site web www.mobiles.fr.

### JEUX VIDÉO

56 680 Alone in the dark	56 606 Final Fantasy: intro	56 608 Metal gear sd: poursuite	56 674 Resident Evil
56 689 Capcom vs SNK	56 659 Final Fantasy: thème	56 782 Metal gear : thème	56 675 Silent Hill
56 671 Crash Bandicoot	56 607 Final Fantasy: victoire	56 900 Onimusha	56 809 Silent Hill 2
56 677 Devil May Cry	56 726 Gran Turismo	56 673 Pac Man	56 676 Sonic
56 672 Dragon Ball	56 781 Half Life	56 807 Parappa the Rapper 2	56 784 Syphon Filter 2
56 677 Final Fantasy: chocobos	56 806 Jack & Daxter	56 678 Parasite Eve	56 609 Tomb Raider

### SÉRIES TV / EMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

56 826 Agence tous risques	56 819 Cosmos 99	56 817 Les envahisseurs	56 716 San ku kai
56 719 Albator	56 652 Dallas	56 615 Les simpsons	56 731 Seinfeld
56 704 Ally Mc Beal	56 860 Derrick	56 936 Les soprano	56 813 Sex and the city
56 603 Amicalement vôtre	56 803 Dingue de toi	56 891 Les têtes brûlées	56 894 Shéfif fais moi peur
56 836 Amour, gloire, beauté	56 789 Dragon Ball Z	56 709 Loft Story	56 834 Sous le soleil
56 795 Animaux du monde	56 895 Fame	56 730 Mac Gyver	56 705 South Park
56 844 Arnold & Willy	56 893 Famille Adams	56 628 Madame est servie	56 876 Star Academy
56 622 Barbapapa	56 617 Friends	56 682 Magnum	56 708 Star Trek
56 820 Benny Hill	56 554 Goldorak	56 627 Ma sorcière bien aimée	56 651 Starsky + Hutch
56 729 Beverly Hills	56 818 Hawaï police	56 601 Maya l'abeille	56 865 Sunset Beach
56 821 Brigades du Tigre	56 847 K2000	56 858 Millenium	56 831 That 70's show
56 616 Buffy contre vampires	56 602 L'île aux enfants	56 635 Mission Impossible	56 734 Ulysse 31
56 610 Candy	56 733 L'inspecteur Gadget	56 816 Mystères de l'ouest	56 728 Un gars, une fille
56 717 Capitaine Flam	56 611 La croisière s'amuse	56 714 Olive et Tom	56 683 Urgences
56 738 Chapeau melon...	56 629 La panthère rose	56 815 Petite maison...prairie	56 824 Wattoo Watoo
56 680 Chapi Chapo	56 739 Le prisonnier	56 837 Police academy	56 614 X-Files
56 802 Code Quantum	56 735 Les cités d'or	56 612 Popstars (générique)	56 633 Zorro

### FILMS

56 701 Odyssee de l'espace	56 875 Harry Potter	56 747 La plage	56 679 Star Wars
56 633 Amélie Poulain	56 658 Il était une fois dans l'ouest	56 743 Taxi	56 755 Terminator
56 794 Arizona dream	56 715 Indiana Jones	56 755 Terminator	56 888 The full monty
56 751 Austin Powers	56 639 James Bond	56 753 Matrix	56 890 Top Gun
56 887 Bagdad Café	56 792 Jeux interdits	56 694 Men in Black	56 742 Titanic
56 808 Brazil	56 740 L'exorciste	56 691 Pulp fiction	56 695 Wild wild west
56 796 Ghost Dog	56 655 La boum	56 718 Rocky	56 752 Yamakasi
56 754 Grease	56 788 La haine	56 741 Scream	

### RAP / RnB

56 638 Back in bizz	56 799 Family affair	56 624 J'veoulais	56 785 Ride or die
56 612 Belsunce breakdown	56 685 Gangsta's Paradise	56 788 La haine	56 634 Stan
56 627 Bow wow	56 690 Ghetto supa star	56 694 Men in Black	56 637 Survivor
56 622 Cendrillon du ghetto	56 796 Ghost Dog	56 646 Miss California	56 632 The next episode
56 644 Clint Eastwood	56 797 Girls, girls, girls	56 687 My name is	56 770 U remind me
56 691 Come with me	56 689 I got a on it	56 681 R'n'b 2 rue	56 619 Walking away
56 688 Doo wop	56 684 Intergalactic	56 618 Real slim shady	56 692 What's my name
56 896 Elle te rend dingue	56 643 It wasn't me	56 693 Regulate	56 695 Wild-wild-west

### POP / ROCK

56 787 Black eyed boy	56 769 Le vent nous portera	56 641 Pulp fiction	56 786 Still loving you
56 760 Californication	56 696 Me gustas tu	56 761 Scar tissue	56 762 Sunday bloody sunday
56 765 Hotel California	56 763 New year's day	56 775 Sing	56 764 We are champion
56 898 J'en rêve encore	56 757 Oye como va	56 750 Stairway to heaven	56 781 Wonderwall

### DANCE / ELECTRO / VARIÉTÉS

56 613 Aerodynamic	56 642 Daddy DJ	56 812 Popstars (générique)	56 870 Toutes les femmes de la vie
56 779 Ain't it funny	56 874 I'm a slave 4 U	56 626 Prés de moi	56 798 Trackin
56 630 All for you	56 631 I will survive	56 897 Seul	56 709 I & down (Loft)
56 645 Can't stop the moon	56 771 It's raining men	56 636 Sex bomb	56 801 Uptown girl
56 623 Can't get you out..head	56 876 La musique	56 778 So I begin	56 878 Wassup
56 886 Comme je t'aime	56 776 Little L	56 623 Starlight	56 800 You rock my world

### REGGAE

56 767 Could you i loved	56 759 Jammin'	56 758 No woman no cry	56 697 Aicha
56 773 Dépareillé	56 774 La voix des sages	56 777 Trop peu de temps	56 698 Didi

### HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB

56 668 Hymne Algérie	56 670 Hymne Israël-Haïka	56 892 Lasciate mi cantare	56 604 Pub Dim
56 664 Hymne Allemagne	56 663 Hymne Italie	56 811 Les rois mages	56 605 Pub Hollywood
56 721 Hymne Chine	56 623 Hymne Japon	56 702 Jingle bells	56 700 Pub L'amis Ricoré
56 661 Hymne Espagne	56 667 Hymne Maroc	56 653 Joyeux Anniversaire	56 620 Pub Levi's
56 666 Hymne Etats Unis	56 720 Hymne Portugal	56 768 Petit papa noël	56 703 Pub Nescafé-Colegiala
56 660 Hymne France	56 746 Hymne Sénégal	56 713 Pub CNP Jazz suite	56 810 Pub Nescafé-Open'up

**SONNERIES** Nokia : 32xx-33xx-510-6090-61xx-63xx-83xx-88xx-90xx. Ericsson : R320s-R380-R520-T20e-T22s-T29m. Motorola : 250-7389-7689-V50-V100. Sagem : 93xx-94x-95x-30xx-9500. Philips : 238-268-Ozeo-Savvy-Xenium. Siemens : ME45-SL42-S45-SL45. Alcatel : 311-511.

**LOGOS** Nokia : 32xx-33xx-5110-5510-6090-61xx-63xx-70-81xx-82xx-83xx-88xx-91xx-92xx. Siemens : ME45-SL42-S45-SL45. Alcatel : 311-511.

**CARTES POSTALES** Nokia : 32xx-33xx-5510-62xx-63xx-62xx-83xx-88xx. Ericsson : R520-T20e-T22s-T39m. Alcatel : 311-511.

**LOGOS GEANTS** Nokia : 33xx-5510. Siemens : ME45-SL42-S45-SL45. Alcatel : 311-511.

**1, 2, 3, 4, 5... personnalisez VRAIMENT votre mobile!**

**0899 70 72 72**

[www.mobiles.fr](http://www.mobiles.fr)

Et par minitel 3617 MONMOBILE

## EXCLUSIF: LE LOGO PERSO

Exclusif! Pour avoir un logo personnalisé avec le **texte que vous voulez** (prénom, gagnant...) c'est très simple : Choisissez sur cette page un logo avec une zone marquée **Zone perso**. Ensuite,appelez le 0899 70 72 72 ou le 3617 MONMOBILE, choix "Vous connaissez la référence". Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux équivalents des lettres ci-dessous, il ira s'inscrire dans la **Zone perso**. Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle **référence perso** de votre logo: notez-la, vous pourrez ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis: il sera conservé à vie!

I LOVE FLO, LA PLUS BELLE!  
I LOVE FLO, LA PLUS BELLE!

Pas de perso: le logo sera centré!

## 3 LOGOS



## 4 CARTES POSTALES AVEC OU SANS TEXTE!

Une Carte postale est un logo que vous envoyez à un correspondant. Vous pouvez aussi ajouter du texte. Choisissez un logo sur cette page, Appeler le 0899 70 72 72 ou le 3617 MONMOBILE, choix "Carte postale". Il laissez-vous guider, c'est très rapide!

## 5 DESSINEZ VOUS-MÊME VOTRE LOGO!

Exclusif! Pour avoir votre propre logo (celui de votre club, association, ou ce que vous voulez!) sur votre mobile ou en faire profiter vos amis, c'est très simple: il vous suffit d'appeler le 0899 70 72 72 ou le 3617 MONMOBILE, choix "Dessinez votre logo" et de vous laisser guider.

# Initial D - Arcade Stage

Basé sur un manga très populaire traitant des courses de voitures illégales au Japon, Initial D Arcade Stage signe le retour de Sega Rosso (Sega Rally) au premier plan.

**L**e jeu n'est pas nouveau : il fut dévoilé pour la première fois au Jamma Show 2000. Initial D met en scène des jeunes Japonais adeptes de courses de GT improvisées dans la campagne. Cette discipline interdite est un problème de société, majeur au Japon. Du reste, nombre de jeux traitent de ce sujet, et des éditeurs comme Genki, Atlus ou Taito s'en sont fait spécialistes. Pour ce titre, c'est Sega Rosso qui a la tâche de développer le jeu. Ce studio a une longue expérience dans le domaine de la course automobile 3D. Initial D en bénéficie grandement, proposant une

maniabilité et une réalisation largement au-dessus des titres, assez médiocres, qui polluent les salles d'arcade actuellement.

## Initial Dédé

Il est clair que pour les Européens, Initial D a beaucoup moins de signification. Aussi, on sera certainement plus critique, notamment quant à ses graphismes. Certes, sans être la meilleure production de Sega Rosso à ce jour, Initial D se défend bien, respectant parfaitement l'esprit de l'œuvre originale. Une vingtaine de GT nippones seront disponibles, dont certaines cachées. Le mode principal propose des duels sur des circuits qui devraient être au nombre de trois, avec peut-être un quatrième



L'effet de nuit est très bien rendu.

en bonus. Comme c'est d'usage dans l'arcade chez Sega, une carte mémoire est prévue pour sauvegarder des infos notamment sur son véhicule. En effet, Sega Rosso a mis au point un système de customisation des voitures dans le jeu : un moyen inédit et astucieux pour relancer la longévité de son bébé. Ce genre d'option n'était jusqu'alors possible que sur console. Sega Rosso devrait annoncer une foule de nouveautés pour l'ADU Show.

バーツ装着コースを選択してください



On a le choix entre trois voies de customisation.



L'interface se base sur celle de Sega Rally.



Ce genre de courses illégales est assez répandu.



On a droit à des écrans 2D tirés du manga.

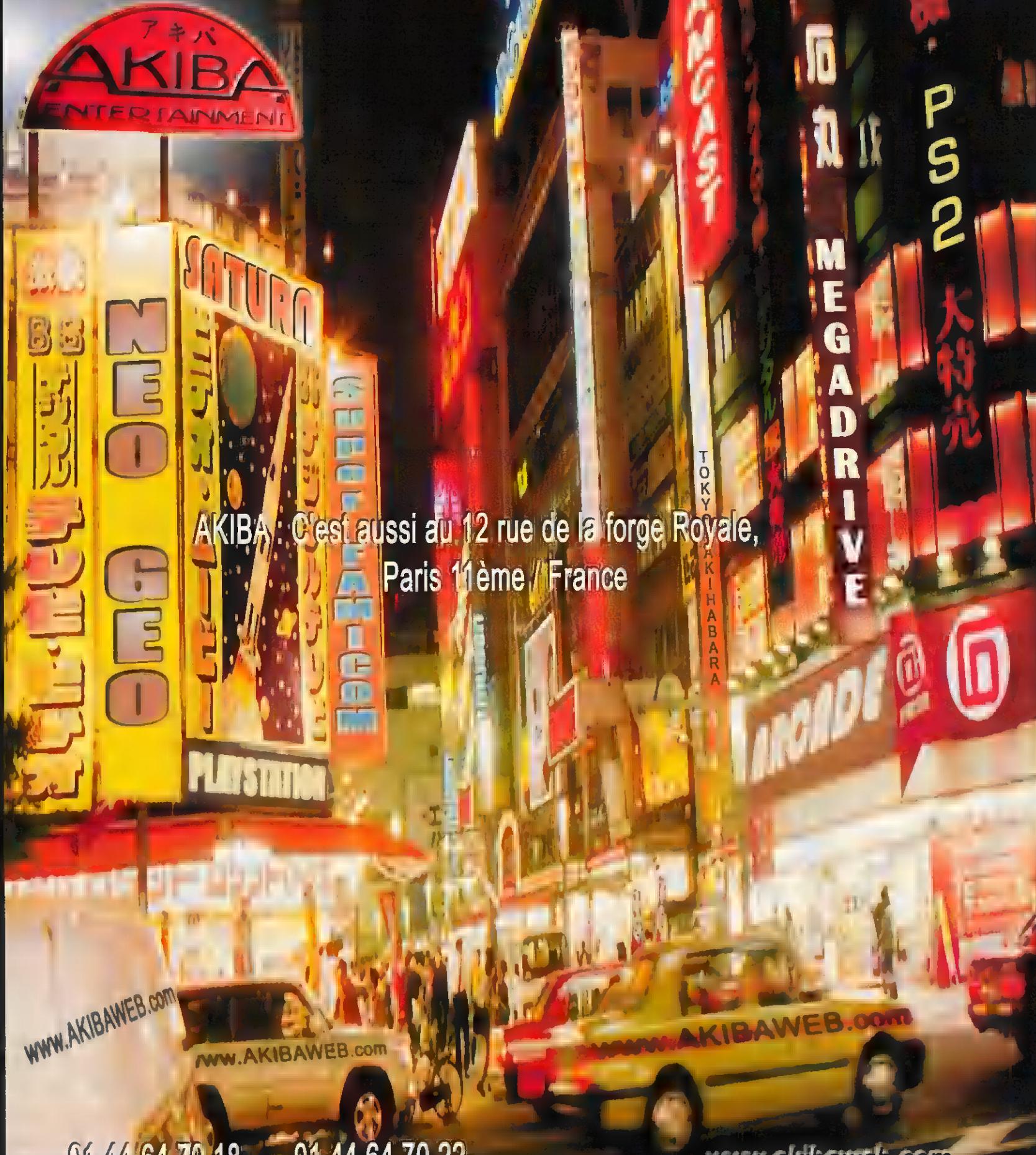


L'intérieur de la voiture apparaît clairement.



*Esprit, Culture & Tradition du jeu vidéo*

Spécialiste Import JAP & US  
News, Occaz, Rachat...  
BOUTIQUE - VPC - WEBSITE



AKIBA C'est aussi au 12 rue de la forge Royale,  
Paris 11ème / France

TOKYO AKIHABARA

[www.akibaweb.com](http://www.akibaweb.com)

[www.akibaweb.com](http://www.akibaweb.com)

01 44 64 70 18

01 44 64 70 22

[www.akibaweb.com](http://www.akibaweb.com)

# Alors, heuro ?

encore plus  
pour encore  
moins cher !



**Auto  
Plus**

1,50  
€  
9,85 F

TOUS LES MARDIS-N°696

Enquête

**PRIX  
VOIT  
EUR**

**Auto  
Plus**

**MARDI**

9,85 frs  
**-1,50**

# news

Previews, mangas, pubs, DVD, vidéos... et les dernières infos

## BARBARIAN

Encore un mois bien chargé. Quelques surprises, comme Vampire Night ou Monstres et Cie, sans oublier des valeurs sûres, comme Ico et Space Channel 5. Enfin, c'est encore un mois à l'honneur de la PlayStation 2...



## TECHNO

**■ GP32.** Les Sud-Coréens peinent à trouver leur place dans le marché du jeu vidéo. Après avoir racheté les licences SNK, nous livrent une copie bâclée de la GBA. Cette portable 32 bits s'appelle GP32. Les spécifications de la machine n'arrivent pas aux cheveux de celles de la Nintendo, et, comme la WonderSwan de Bandai, elle semble promise à un avenir bien terne. En plus, il n'y a pas encore de jeux ! Ces derniers tiendront sur des cartes Smart Media.

**■ WEBCAM.** Au Japon, Bandai dévoile une Webcam aux couleurs de Gundam. En effet, les emails contenant des vidéos sont devenus très populaires au Japon depuis l'incorporation de caméra haute définition sur les téléphones portables.



**■ MIKE TYSON.** Le jeu de boxe de Codemasters sortira aussi sur Game Boy Advance. Le jeu est édité par Ubi Soft. La vue sera de 3/4 haut, avec le boxeur de dos. Vous pourrez aligner des coups spéciaux et esquiver avec les boutons L et R. Sortie en mars 2002.

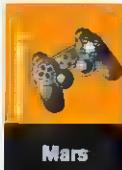


**■ DEADLY.** Deadly Skies, la simulation de combat aérien de Konami arrivera aussi sur Xbox. Le jeu sortira en France en mars, à peu près en même temps que la console.

## VAMPIRE NIGHT

# Le retour des morts volants

La PlayStation 2 risque de devenir une plate-forme incontournable pour les fans de jeux de tir sur écran.



Namco déborde d'énergie. Après avoir brillé avec Time Crisis 2 et un Guncon 2 honorable, l'éditeur japonais attaque de nouveau avec un autre jeu de tir au potentiel énorme: Vampire Night. Au menu: zombies, morts-vivants, petits frères de Dracula, rescapés de Resident Evil et autres horreurs du même genre. Vous l'aurez compris: avec ce jeu de tir au charme certain – mais un peu écœurant quand même –, c'est dans une atmosphère gorissime que vous plongerez ! Les connaisseurs remarqueront que le jeu ressemble par bien des points



à la série des House of the Dead. Eh bien, ils n'ont pas tort, car Vampire Night a été fait en collaboration avec Sega. Ce qui explique le système des chemins différents, le reload en tirant hors d'écran (ou en appuyant sur un bouton du gun), les dessins d'inspiration gothique entre les niveaux, etc. C'est du recyclage dans les règles de l'art, mais adapté à la PlayStation 2. La réalisation est particulièrement soignée, et Vampire Night impressionne par son graphisme très fin, malgré des couleurs ternes et sombres dans l'ensemble (ce qui aurait pu donner un jeu fade, voire presque monochrome)...

### Pots de colle

Vous incarnez, au choix, un des deux personnages chasseurs de vampire. Le but n'est pas de tirer sur tout ce qui bouge: en effet, il ne faut descendre que les méchants qui veulent vous croquer ou vous sabrer. Vous devez donc faire attention à ne pas blesser les innocents, tout comme dans House of the Dead. À la différence près que certains vous suivront comme des pots de colle pendant un petit bout de chemin. Dans ce cas, ce sera à vous de les protéger en lessivant tous les monstres qui les agressent. En cas de réussite, ils vous



indiqueront un autre chemin à suivre. Vous rencontrerez également des villageois que vous devrez libérer de l'emprise de sales petites bêtes. Blastez ces petits monstres, mais soyez précis ! vous touchez un villageois, celui-ci se transformera immédiatement en créature infernale.

### Guns pas con

Namco oblige, Vampire Night sera compatible avec les deux Guncon, celui de la PlayStation et celui de la PlayStation 2. Par contre, le jeu ne s'adressera pas aux débutants, car le rythme adopté est vraiment très speed. Le terminer relèvera du challenge, à cause d'une difficulté assez corsée. Mais avouons que le jeu est magnifique, et quand vos doigts auront l'occasion de chatouiller la détente, votre taux

## Vampire Night





d'adrénaline risque fort d'augmenter. Vampire Night proposera deux modes principaux. Le premier reproduira fidèlement la borne d'arcade, et le second, nommé « spécial », vous donnera l'occasion de remplir des missions précises, comme par exemple, récolter des noisettes pour une jolie jeune fille en tirant sur les arbres pendant les rares temps morts qui vous seront proposés. La jeune fille vous récompensera par de l'argent, que vous pourrez dépenser à la boutique afin d'améliorer votre armement. Vampire Night est donc une collaboration fructueuse entre les deux plus grands développeurs de jeux de tir sur écran (Namco pour les Time Crisis et Sega pour les House of the Dead). C'est donc avec joie et impatience que nous l'accueillerons le mois prochain en test, en espérant voir d'autres coopérations aussi réussies dans un avenir proche. ■



## ENTRAÎNEMENT

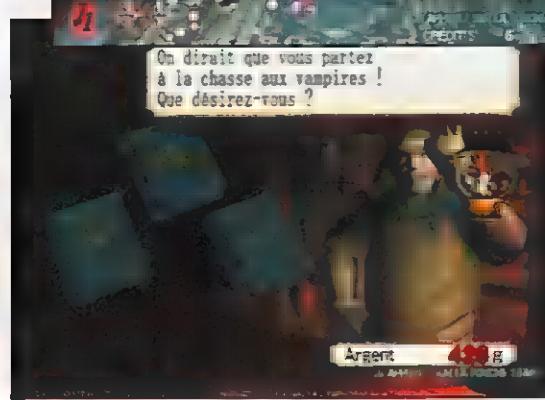
Comme dans tout bon jeu de tir qui se respecte, Vampire Night propose un mode entraînement. Mais attention, il s'agit d'un mode à ne pas prendre à la légère ! Il propose en fait une série de petits défis qui aiguiseront votre précision.



Trouvez ma femme ! Elle s'est enfuie dans les ruines pour échapper aux monstres mais elle s'est perdue. Je vous en prie, pouvez-vous m'aider à la retrouver ?



On dirait que vous partez à la chasse aux vampires ! Que désirez-vous ?



## À VENIR

■ **TONY HAWK.** Le troisième épisode du jeu de Tony Hawk sera également porté sur Game Boy Advance. Le jeu se présentera en 3D isométrique. Votre skateur devra vadrouiller dans les décors pour réussir les missions au programme. Sortie française en mars 2002.

■ **GRAND PRIX.** Le jeu de Formule 1 référence sur PC débarque bientôt dans le monde console. Enfin, plus ou moins, puisque la plate-forme choisie est la Xbox. Prévu pour juin 2002, Grand Prix 4 ne couvrira que la saison 2001. Il sera donc en retard par rapport à ses concurrents déjà en place. Mais comme la qualité du jeu était vraiment époustouflante sur PC, on lui pardonnera ce petit défaut de mise à jour. À condition bien sûr qu'il soit aussi bon que sur micro...

■ **LA NEIGE.** C'est la saison, c'est pour ça qu'on en parle. Microïds a dans ses tiroirs un petit jeu assez original, et pour le moins étonnant : Ski Park Manager est, comme son nom l'indique, un jeu de gestion dans lequel vous vous occuperez d'une station de sports d'hiver ! Pas moins ! Ce sera donc à vous de construire les pistes, de gérer le parc habitable, de placer les remontées mécaniques, etc. Malheureusement, il n'est prévu pour l'instant que sur PC, mais on espère très fort une version Xbox pour bientôt.



## CAISSES

**■ TEST DRIVE OVERDRIVE.** La série des Test Drive continue son bonhomme de chemin, avec deux prochaines versions sur PS2 et Xbox. Il s'agit toujours de superbes bagnoles, telles des Shelby Cobra, des Aston Martin DB7, des Ford Mustang version légende, et même des Japonaises, comme des Subaru Impreza et des Nissan Skyline. Cette fois-ci, les courses illégales auxquelles vous participerez se dérouleront dans Londres et San Francisco entre autres.



**■ OFF ROAD WIDE OPEN.** Prévu sur Xbox en mars 2002, Off Road Wide Open sera un jeu de courses tout-terrain où les Hummer et les Ford Bronco tiennent la vedette. Ce sont de gros véhicules 4x4 qu'on conduit dans des conditions extrêmes, dans la gadoue ou dans la neige. Dérapages et départs en sucette garantis !



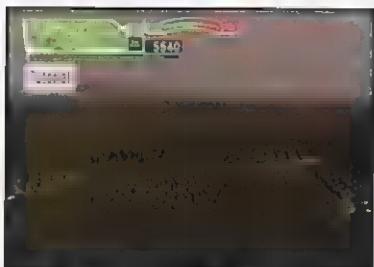
## KESSEN II

# Chinois ou chez toi ?



Avril 2002

La suite du wargame qui avait fait les premiers jours de la PlayStation 2 sortira aussi en France. Au programme : stratégie et batailles dans l'ambiance de la Chine médiévale. Vous incarnerez des chefs de guerre devant se livrer bataille pour gagner du territoire. À



votre service, vous aurez des fantassins, des cavaliers, des archers et également des magiciens. Les scènes cinématiques qui animent chaque séquence seront bien sûr d'une qualité nettement meilleure que celles ■ premier volet. De plus, l'interface ■ été simplifiée. ■



## GITAROO MAN

# Chauffe Marcel !



Avril 2002

Comme son nom l'indique, Gitaroo Man est un jeu d'action musical, avec pour héros, un garçon armé d'une guitare magique lui procurant des super pouvoirs. Un peu comme dans Space Channel ■ sur Dreamcast, il faudra mener son personnage à travers un univers totalement kitsch et se mesurer à des boss hauts en couleurs, le tout bien sûr en musique. À chaque fois que la lavette que vous contrôlez

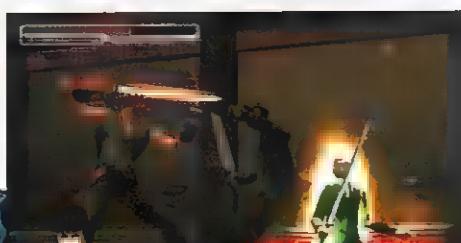
attrape sa guitare magique, il se transforme en super héros : Gitaroo Man. Beau, grand, musclé, il combat pour la justice, et sa guitare lance des éclairs. Pour battre les adversaires, il faudra suivre les indications à l'écran, en combinant la commande analogique et les boutons sous la main droite. Votre adversaire prendra plus ou moins de dommages en fonction de votre talent. Il faudra aussi gérer les esquives et les charges de la barre d'énergie. ■



# Un petit coup d'épée



Réalisé par Yuke's, une compagnie japonaise jusque-là spécialisée dans les jeux de catchs pour THQ, Eve of Destruction se présente comme un beat'em all avec des armes, très inspiré de Soul Calibur. Le héros pourra changer d'armes à volonté (sabre, bâton, arbalète et autres grosses haches), armes qu'il gagnera au fur et à mesure. Plus il les utilisera, plus elles gagneront en puissance. Le principal intérêt sera de combiner les attaques différentes de chaque arme. ■



## DYNASTY WARRIOR 3

# Bataille de Chinois

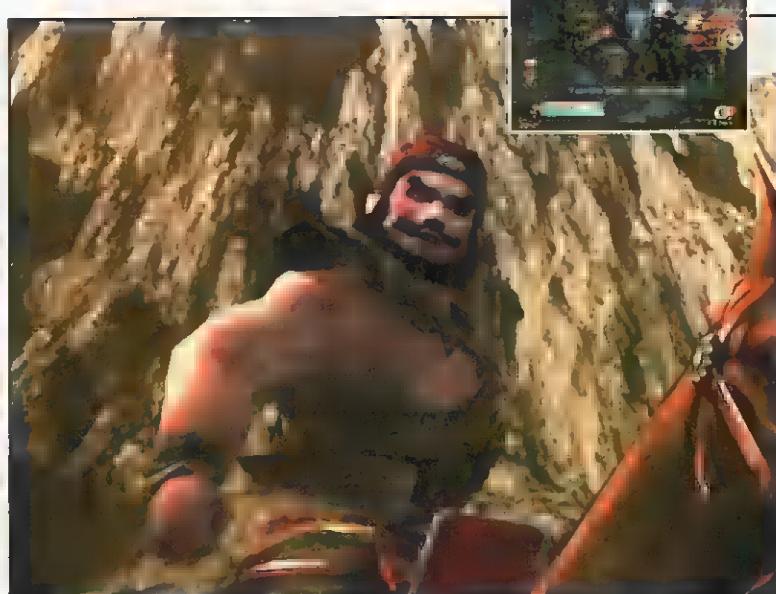


Fin février 2002

Comme pour le précédent épisode, il faudra remporter de grandes batailles, dans la peau d'un héros de guerre. Présenté à la

manière d'un jeu d'action en 3D, avec le personnage vu de dos, le jeu proposera une palette de combattants (41 au total, au lieu des 28 de Dynasty Warrior 2). De nouveaux modes feront leur apparition : le challenge et le mode "Trois Royaumes". Pour ceux qui ne le savent pas encore, ces Trois Royaumes

font référence à une époque très ancienne de l'histoire de la Chine, où des guerres ont fait rage pour la conquête du territoire. Cette fois-ci, il sera aussi possible de jouer à deux en écran splitté. Le jeu sera bien sûr intégralement traduit en français. ■



## EXTREME

■ GI JOCKEY. Développé par Koei, le but de ce jeu sera de devenir le meilleur jockey de la planète. Oui, vous avez bien lu, un jockey, c'est-à-dire un petit bonhomme qui cavale sur un cheval de course. Pour arriver à votre but, il faudra s'entraîner dur et suivre avec assiduité les conseils de votre coach. Par contre, il semble que l'option PMU ne soit pas incluse dans ce titre... Sortie sur PlayStation 2 en mai 2002.



■ TRANSWORLD SURF. Cette simulation de surf des mers aura l'immense honneur d'accueillir des champions actuels tels Chris Ward, Taylor Knox et Taj Burrow, par exemple. Ils iront chasser la vague du côté de Huntington Beach en Californie, de Pipeline et de Backdoor à Hawaii, et aussi d'Hossegor en France. Pour terminer le jeu, il ne suffira pas d'être doué sur sa planche, mais aussi gagner un maximum de points de "karma", correspondant à votre cote de popularité auprès des autres surfeurs et du public. Il faut avoir "l'œil du tigre", comme Keanu Reeves dans le film Point Break, quoi.



## RECYCLAGE



### RAYMAN RUSH.

Décidément, Ubi Soft exploite son personnage Rayman à fond la caisse. Le prochain jeu à l'effigie de son héros sans membres sera un jeu de course, qui se disputera dans l'univers coloré de Rayman. Pendant la course, il sera possible d'effectuer les actions du jeu de plates-formes, c'est-à-dire, sauter, faire l'hélicoptère, etc. Ce qui présage des niveaux aux multiples pièges... Sortie sur PSone en avril 2002.

### MORTAL KOMBAT.

Le jeu de baston gore de Midway sera porté sur GBA. Décidément, aucune console n'y échappera. On retrouvera donc toute la clique de sales gueules, tels Scorpion ou Motaro, dans ce jeu de baston 2D à la mode des années 90.

Par rapport à Street Fighter II, son grand concurrent de l'époque, Mortal Kombat a assez mal vieilli. Quoi qu'il en soit, cette version GBA aura au moins l'avantage de faire découvrir ce titre aux petits jeunes.



## STATE OF EMERGENCY

# Vive la révolution !



Fin février

Dans un futur proche, le monde est gouverné par une corporation, qui a supprimé les libertés individuelles et érigé la société de consommation en idéal ultime. Vous faites partie d'un groupe d'anarchistes qui veulent abolir ce régime. La guerre urbaine est déclarée, d'où le titre, State of Emergency, c'est-à-dire « état d'urgence ». Le jeu se présente comme un beat'em all en 3D, à l'image de Spike Out ou Fighting Force. Une fois choisi votre castagnier, vous devrez corriger les

forces de l'ordre, ainsi que les gangs adverses, tout en essayant d'épargner les innocents. La gestion de la foule est certainement le point le plus impressionnant. Des gens sont constamment en train de courir dans tous les sens, sans que le jeu ne ralentisse. L'éditeur nous assure qu'il y a près de deux cents passants, pas un de moins ! Cela dit, State of Emergency ne fait pas dans la dentelle. Pour peu qu'on active l'option full gore, on repeint les murs de la ville en rouge. Après Grand Theft Auto 3 et Max Payne, l'éditeur Take Two reste fidèle à son esprit bad boy. ■



## BARBARIAN

# Abdos et pectoraux



Avril

Parlez de Barbarian à des vieux de la vieille, rescapés des âges farouches de l'ère Amstrad CPC 6128, et vous verrez leur visage buriné s'éclairer d'un sourire édenté chargé de nostalgie. Il faut dire que ce jeu de baston avec barbares avait fait des ravages chez les joueurs de

l'époque, notamment grâce à ses coups spéciaux, comme la décapitation. Ce titre mythique nous reviendra bientôt, tout en 3D, avec un esprit plus beat'em up. Il faudra choisir son personnage parmi dix combattants, avant d'affronter jusqu'à huit adversaires en même temps. De plus, il sera possible de jouer à quatre simultanément. ■



# SCOREGAMES

MULTIMÉDIA

## LISTE DES MAGASINS

### PARIS

07 RUE LAZARE (9H4)  
ROUTE D'AMSTERDAM  
01 53 320 320  
07 JUSSIEU (5H4)  
45 RUE DES FOSES SAINT BERNARD  
7 01 43 29 59 59 - 01 46 33 68 68  
07 ST MICHEL (6H4)  
50 BOULEVARD ST MICHEL  
01 43 25 85 55

07 VICTOR HUGO (1H4)  
137 AVENUE VICTOR HUGO  
01 44 05 00 55  
07 VAUGIRARD (15H4)  
365 RUE DE VAUGIRARD  
01 53 688 688

### RÉGION PARISIENNE

1771 CHELLES  
C. COAL CHELLES 2 - N34  
01 64 26 70 18  
08 1781 CERGY  
C. COAL ART DE VIVRE NIVI  
01 39 08 11 60

07 1781 VERSAILLES  
16 RUE DE LA PAROISSE  
01 39 50 51 51  
07 1781 VELIZY  
37, AVENUE DE L'EUROPE  
01 30 70 500 500

09 1791 CORBEIL  
C. COMMERCIAL VILLAGE A6  
01 60 66 28 28

08 1921 ANTONY  
25 AV. DE LA DIVISION LECLERC - N20  
01 46 665 666

09 1921 BOULOGNE  
60 AV. DU GÉNÉRAL LECLERC - N10  
01 41 41 08 08  
09 1921 LA DEFENSE  
COURS DES CHANTES TEMPS  
RUE DES ARCADES EST - NIV. 2  
01 47 73 00 13

09 1921 AUJNAY  
C. COAL PARISIN - NIV. 1  
TÉL : 01 48 67 39 39

09 1921 MONTREUIL  
C. COAL LA GRANDE PORTE  
01 48 735 737

1931 PANTIN  
63 AVENUE JEAN LOVILLE - N. 3  
01 48 44 11 32

09 1931 ST DENIS  
C. COAL ST DENIS BASILIQUE  
3 PASSAGE DES ARSALEYRIERS  
01 42 43 01 01

1931 ORNANCY  
C. COAL ORNANCY AVENIR  
22 AVENUE STALINGRAD - N. 186  
01 42 11 37 36

09 1941 CHERNEVIERES  
C. COAL PINCE-VENT N. 4  
01 48 939 939

09 1941 CRETEIL VILLAGE  
5 RUE DU GÉNÉRAL LECLERC  
01 49 81 93 93

09 1941 CRETEIL SOLEIL  
C. COAL CRETEIL SOLEIL NIV. 1  
01 46 735 725

09 1941 KREMLIN BICETRE  
30 BIS AV. DE FONTAINBLEAU NAT. 7  
01 43 901 901

09 1941 FONTENAY 5-BD018  
C. COAL VAL DE FONTENAY  
01 46 76 6000

1951 CERGY  
C. COMMERCIAL 3 FONTAINES  
01 34 24 08 98

09 1951 SANNOIS  
C. COAL CARREFOUR  
01 30 23 04 03

### PROVINCE

03 21 MARSEILLE  
C. COAL GRAND LITToral  
04 91 09 80 20

01 41 HEROUVILLE ST CLAIR  
C. COAL ST CLAIR  
02 31 951 952

13 11 TOULOUSE  
14 RUE TEMPONIÈRES  
05 61 216 216

03 51 RENNES  
20, RUE DU MARÉCHAL JOFFRE  
02 99 79 23 23

03 51 REIMS  
04, 20 RUE TALLEMAND  
02 35 91 04 04

03 91 LILLE  
52 RUE EQUERMIER  
03 20 519 559

03 91 FLERS  
C. COAL CARREFOUR DUAUFLIERS RN 43  
03 27 98 03 05

03 00 COMPIEGNE  
37, 39 COUR GUYENEM  
03 44 20 52 52

03 91 LYON  
5, RUE VICTOR HUGO  
04 72 405 405

07 21 LE MANS  
44, 48 AV. DU GÉNÉRAL DE GAULLE  
02 43 23 4004

03 91 BEAUVILLE  
C. COAL CASINO  
04, QUAI OMNIA  
04 79 31 30 30

1901 AMIENS CORNILLE  
19 RUE DES JACOBINS  
03 22 97 88 88

03 00 ANIENS PC  
1, RUE LAMARCK  
03 22 80 00 06

03 41 AVIGNON  
C. COAL CAP Sud  
ROUTE DE MARSEILLE  
04 90 87 00 77

05 49 50 58 58  
03 SALLE DE JEU EN RÉSEAU  
OUVERT LE DIMANCHE

**3**

NOUVEAUX MAGASINS !

**AVIGNON (84)**  
CENTRE COMMERCIAL CAP SUD

**MONTRÉUIL (93)**  
CENTRE COMMERCIAL LA GRANDE PORTE

**CRETEIL (94)**  
CENTRE COMMERCIAL CRETEIL SOLEIL NIV.

NOUVEAUTÉS - ACTUALITÉS  
BOUTIQUE EN LIGNE - TESTS  
WWW.SCOREGAMES.COM  
36-15 SCOREGAMES  
08 92 686 686

NOUS RACHETONS CASH

TOUS VOS

JEUX VIDEO

VOS MODÈLES DE CONSOMMATEUR

L'OFFRE DU MOIS

ELLE ARRIVE !

XBOX

RESERVER  
DES AUJOURD'HUI  
CHEZ

SCOREGAMES

SORTIE  
14 MARS

DU 1ER FEVRIER AU 13 MARS

PARTICIPEZ AU CONCOURS

GAGNEZ  
1 AN DE JEUX

XBOX

UN SAC X-BOX

OFFERT

POUR TOUTE

RESERVATION

- LA PLUS PUISSANTE DES CONSOLES
- + DE 20 JEUX DISPONIBLES À LA SORTIE

Hora-Doc ou Run 3 - Premier Golfeur d'Or - Oooworld - Monde d'Odyssée

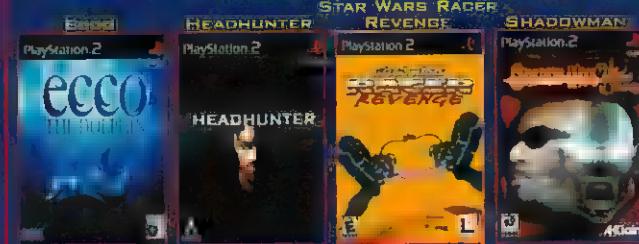
JEU GRATUIT SANS DELAI ET D'ACHAT - AJOUTE A UN BULLETIN POUR PARTICIPER  
CONCOURS VISIBLE DU 01/02/02 AU 13/03/02. RÉGLEMENT DISPONIBLE DANS NOTRE SITE  
ET DISPO SUR MADRÈZE DE 1 ETUDE RUE DE LA FERMOISE, BP 50 92820 PUTEAUX  
DÉSIGNÉS PAR LE SURNOM ETRE TENU RESPONSABLE DANS LE CAS DU NON-RÉTUR

RETOURNER SON INSTRUMENT SUR CONSOMMATEUR

1 FIN DE JEU + 10 JOURS D'ATTENTE

CONTACTEZ-VOUS SUR SCOREGAMES REPONDRE VOS QUESTIONS SUR CONSOMMATEUR  
QUELQUES JOURS DÉGUERRISSEMENT

PLAYSTATION 2



PS ONE



GAME BOY ADVANCE



OCCASION

Achetez votre PlayStation® d' Occasion

**59,99 €**  
(393,51 €)

Exclusif



Garantie  
6 Mois

COMMANDÉE SUPÉRIEURE À 50€  
FRAIS DE PORT GRATUITS

VENTE PAR CORRESPONDANCE

VOUS POUVEZ COMMANDER  
PAR TÉLÉPHONE  
01 46 735 720  
PAR FAX  
01 46 735 721  
PAR MINITEL  
36-15 SCOREGAMES  
PAR INTERNET  
SCOREGAMES.COM

LES PRIX AFFICHÉS  
SONT VALABLES  
UNIQUEMENT EN VPC  
DANS LA LIMITÉ DES  
STOCKS DISPONIBLES



## CHIFFRES

### ■ DU 19/11 AU 16/12 AU JAPON, MEILLEURES VENTES.

- 1- Dragon Quest IV (PS) : 630 000
- 2- Metal Gear Solid 2 (PS2) : 450 000
- 3- Smash Brothers DX (GC) : 360 000
- 4- Gundam vs Zion DX (PS2) : 350 000
- 5- Winning Eleven 5 Final Edition (PS2) : 150 000
- 6- Super Mario Advance 2 (GBA) : 120 000
- 7- Momotaro X (PS2) : 100 000
- 8- Dobutsu no Mori Plus (GC) : 93 000
- 9- All Star Prowrestling 2 (PS2) : 90 000
- 10- Magical Vacation (GBA) : 57 000

### ■ MEILLEURES PROGRESSIONS

- 1- Dragon Quest IV (PS) : 900 000
- 2- Metal Gear Solid 2 (PS2) : 590 000
- 3- Smash Brothers DX (GC) : 550 000
- 4- Gundam vs Zion DX (PS2) : 450 000
- 5- Winning Eleven 5 Final Edition (PS2) : 150 000
- 6- Super Mario Advance (GBA) : 120 000
- 7- All Star Prowrestling 2 (PS2) : 110 000
- 8- Momotaro X (PS2) : 100 000
- 9- Dobutsu no Mori (GC) : 93 000
- 10- Magical Vacation (GBA) : 90 000

### ■ LES FLOPS.

- 1- Zanac x Zanac (PS) : 5 600
- 2- Gaorenger (PS) : 6 120
- 3- Rez (DC) : 6 400
- 4- Harry Potter (GBC) : 7 300
- 5- Prism Heart (DC) : 7 500

### ■ LE PARC DE CONSOLES, EN MILLION D'UNITÉS.

GBC : 116 (32 Japon / 84 reste du monde);  
 GBA : 9,6 (3,83 Japon / 5,77 reste du monde);  
 GC : 0,51 (Japon);  
 PS : 89 (19 Japon / 70 reste du monde);  
 PS2 : 20 (6,9 Japon / 13,1 reste du monde);  
 DC : 10 (4 au Japon / 6 reste du monde).

## SPACE CHANNEL ■ Ouh la la!



Mars

C'est désormais sur PS2 qu'Ulala, l'animatrice de choc de Space Channel 5, part en guerre contre les aliens. Son principe sort totalement des sentiers battus: il s'agit d'un jeu de musique, de rythme, de mémoire, qui en met plein la vue et plein les oreilles. C'est sur des musiques entraînantes - façon funky,

jazzy, techno - qu'Ulala se trémoussera. Concrètement, quand la bimbo croise sur son chemin des aliens, elle doit suivre leurs mouvements pour les liquider. Par exemple, un alien crie: « up, up, down, shoot ». À votre tour, il faudra entrer: « Haut, Haut, Bas, Croix » sur votre manette, en respectant le tempo et les silences, s'il y en a. Simple, mais efficace! Délice en perspective. ■



## NO ONE LIVES FOREVER

# Demain ne suffit pas



Mars

No one lives forever est une parodie de la série des James Bond, avec une femme à la place de 007! Cate Archer est une espionne aguerrie, experte en tout ce qu'il faut pour déjouer les plans diaboliques des méchants. Elle a su néanmoins conserver sa féminité, et

l'exprime avec une garde-robe sexy, façon seventies, et des gadgets marrants (comme son rouge à lèvres explosif ou son vaporisateur d'acide). Ce Doom-like avait été acclamé lors de sa sortie sur PC. Cette conversion sur PlayStation sera soignée, et bénéficiera de quelques niveaux supplémentaires. ■



# Au secours !



Monstres et Cie est le prochain dessin animé en images de synthèse de Pixar (les créateurs de Toy Story). Et comme on s'y attendait, une adaptation sur console est prévue. Ce sera un jeu d'action et de plates-formes en 3D libre. Vous incarnerez soit Bob (le petit avec un grand œil), soit Sully (le grand poilu). Le but sera bien sûr de

faire peur aux enfants. Mais, auparavant, il faudra vous entraîner sur des mannequins. Quand vous aurez récolté l'énergie nécessaire, il vous suffira de vous placer à côté de la victime, et d'appuyer sur Rond. Suivez les instructions, et votre monstre fera des grimaces destinées à terroriser les victimes. En fait, les mimiques sont hilarantes, et les bruitages à mourir de rire. Les deux versions reprendront la même aventure. ■



## PETER PAN

## Vol à vue



Peter Pan, le petit garçon qui ne voulait pas grandir, va

lui aussi se pixeliser, dans des adaptations du dessin animé de Disney. Nous retrouvons bien sûr Peter et ses amis aux prises avec l'affreux capitaine Crochet. La version PlayStation 2, The Legend of Never Land, sera un jeu d'action et de plates-formes en 3D libre, avec des séquences de combat à l'épée. La version PlayStation, Adventures in Never Land, sera plus planante:

Peter utilisera à fond ses pouvoirs pour traverser les tableaux en volant. Ce seront donc deux jeux différents, optimisés pour les capacités de chaque console. ■



## ZOO

■ ANIMAL. Au Japon, Nintendo a dévoilé sa collection de cartes (Card e) basées sur Animal Forest Plus. Par contre, on ne sait toujours pas quelle incidence elles auront sur le jeu Game Cube. On retrouvera tous les personnages du jeu dans une collection qui devrait proposer plus d'une cinquantaine de cartes en tout.



■ PIKMIN. Si Pikmin sur Game Cube a connu un accueil correct au Japon, vu le parc de consoles, la bande originale de la pub du jeu fait un tabac. Le disque caracole dans les hits nippons, et se place même à la deuxième place depuis plus de deux semaines ! Du coup, les ventes du jeu redémarrent. Les Japonais sont fous !



■ L'ARCADE À LA MAISON. Au Japon, Sega continue son développement en ligne et annonce, pour avril 2002, la location de jeux via les réseaux câblés. Outre une foule de divers services, on pourra jouer à des titres comme Virtua Cop 2 ou The House of the Dead 2 en payant pour chaque partie (montant encore inconnu). Un abonnement sera aussi disponible. Le service portera le nom de Zaq.

## FARFOUILLE

**DREAMCAST.** Nouvelle baisse de prix pour la Dreamcast. Vous pourrez l'acheter en France, à présent pour 99 euros (soit 650 F environ). Fournie avec une seule manette, et sans aucun jeu.

**BZZZ, BZZZ... Maya et Willie** sont restés irremplaçables dans le cœur de nombreux téléspectateurs. On se souvient des aventures de ces abeilles, héroïnes d'un dessin animé des années 70 qui se déroulait au milieu de fleurs et autres insectes tout aussi sympathiques. Eh bien, on pourra bientôt retrouver nos deux lascars dans un titre GBA, qui sortira en mars prochain. Il s'agira d'un jeu de plates-formes en 2D tout ce qu'il y a de plus traditionnel.



### DES DENTS BLEUES.

L'américain nReach travaille actuellement sur un adaptateur pour GBA, qui lui ouvrirait les portes du « sans-fil » grâce à la technologie « Bluetooth ». Cette dernière utilise les ondes radio, et deviendra dans les prochaines années, la norme de référence dans le domaine du sans fil. Cet adaptateur permettra donc à la portable de Nintendo de se connecter à des réseaux sans-fil, sur Internet par exemple, par le biais de téléphones portables ou d'autres appareils équipés aussi de la Bluetooth, pour surfer, ou pour jouer à plusieurs en ligne. Cet accessoire est prévu pour juin 2002 aux États-Unis.

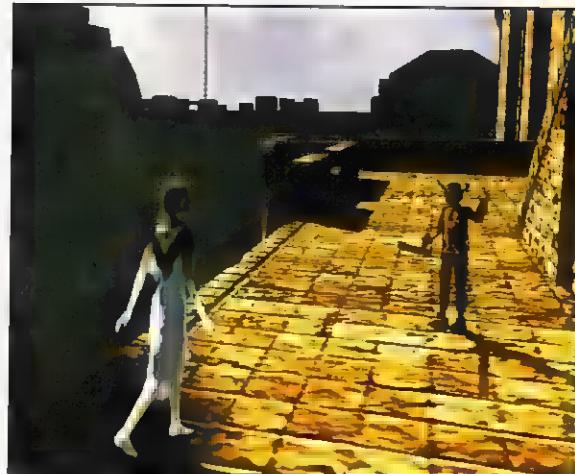
# ICO Papa poule



Avril 2002

Ico (testé dans C+118, 92 %) avait créé la surprise lors de sa sortie américaine. En effet, son concept novateur avait réuni nombre d'adeptes à la rédaction. Vous incarnez un jeune garçon courageux, coiffé d'un élégant chapeau à plumes, dont le but est de délivrer une jeune fille retenue

prisonnière dans un immense château. Il faudra donc trouver des moyens de lui faire escalader des murailles, franchir de nombreux obstacles, et également la défendre contre des spectres noirs qui tentent de la kidnapper, etc. Sous ses airs de jeu d'aventure, Ico se présente plutôt comme un jeu de réflexion redoutable et accrocheur, à la réalisation quasi irréprochable. ■



## DOWNFORCE

# Asphalte du futur



Avril 2002

Downforce ne sera pas tout à fait un jeu de Formule 1 comme les autres. Les courses se déroulent dans le futur, au volant de bolides au design futuriste, qui ne nécessitent pas de réglages. L'accélération est bien sûr fulgurante, et les performances décoiffent. Quatorze véhicules seront disponibles, dont quatre cachés. Les courses se

dérouleront dans Tokyo, Las Vegas, Sydney, Singapour, Toronto, Genève, et même dans l'aéroport de Hongkong (l'histoire ne dit pas s'il s'agit du nouvel aéroport ultra-moderne, ou de l'ancien, Kai Tak, qui se situait en pleine ville). Les accidents et les crashes seront mis en scène de façon spectaculaire, et il faudra faire attention aux débris laissés sur la piste. ■



# Achetez aux meilleurs prix vendez

proche de chez vous

jeux nouveautés occasions



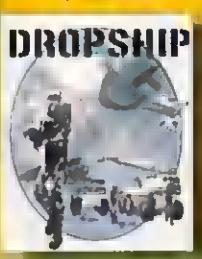
PS2



MOTO GP 2



METAL GEAR SOLID 2 HEADHUNTER



DROPSHIP

PS2



MAX PAYNE



COMMANDOS 2

PS2



KESSEN 2



SALT LAKE 2



GAME BOY ADVANCE



GOLDEN SUN



STAR WARS RACER REVENGE

PS2



WTA TOUR TENNIS

SCOR

## VIVEZ VOTRE PASSION :

**Vous êtes un professionnel rejoignez-nous et vous aurez :**

- Une assistance juridique et commerciale de tous les instants.
- La mise en place de votre étude financière.
- La mise en place de votre action commerciale.
- Une formation personnalisée avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service

Développement au :

**05 46 99 81 25**

- AVON  
C.Cial de la butte Montceau - 77210  
Tél : 01 72 34 34
- AVRANCHES  
9, rue du pot d'étain - 50300  
Tél : 02 33 58 88 01
- BERGERAC  
5, rue du Dragon - 24100  
Tél : 05 53 24 26
- BETHUNE  
66, rue Saint Pry - 62400  
Tél : 03 21 52 09 15
- CAHORS  
6, rue de la Préfecture - 46000  
Tél : 05 65 53 16 98
- COUTANCES  
5, place de la Poissonnerie - 50200  
Tél : 02 33 45 68
- ETAMPES  
11, av. de la Libération - 91150  
Tél : 01 60 80 17 47
- FIGEAC  
2 ter, rue Orthabadial - 46100  
Tél : 05 65 50 29 20
- FRANCONVILLE  
109, rue du G. Leclerc - RN 14 - 95130  
Tél : 01 34 13 59 40
- LA GUERCHE DE BRETAGNE  
2, rue Saint Nicolas - 35130  
Tél : 02 99 96 08 63
- LA ROCHELLE  
24 bis, rue du Minage - 17000  
Tél : 05 46 56 96
- MARMANCE  
8 bis, allée Gambetta - 47200  
Tél : 05 53 20 88 13
- MERIGNAC  
129, av. de la Somme - 33700  
Tél : 05 57 92 23
- MOISSAC  
4, rue Malaville - 82200  
Tél : 05 63 05 14 61
- MONTBELIARD  
43, rue Clémenceau - 25200  
Tél : 03 81 94 93 95
- NIMES  
8, rue des Fourbisseurs - 30000  
Tél : 04 66 36 99
- NOYON  
40 bis, rue Saint Eloi - 60400  
Tél : 03 44 44 37 90
- PIERRELATTE  
26, bd Chandeysson - 26700  
Tél : 04 75 96 97
- ROCHEFORT  
127 bis, rue Thiers - 17300  
Tél : 05 46 99 81 25
- ROYAN  
15, rue Jules Verne - 17200  
Tél : 05 46 38 81

## A LA BOURRE!

**MGS2 REPORTÉ.** Non, Metal Gear Solid 2 ne sortira pas le 22 février 2002 sur PlayStation 2, comme nous vous l'avions annoncé le mois dernier. Sa sortie en France sera retardée de deux semaines. Le jeu le plus attendu de l'année ne sera disponible dans les rayons que le 8 mars 2002. Konami a eu besoin d'un peu plus de temps afin de produire la quantité nécessaire pour répondre à la demande et régler les derniers détails marketing. Allez, encore un peu de patience.



**RENTRER MAISON.** E.T., l'extra-terrestre qui voulait téléphoner chez lui, reviendra bientôt dans une adaptation en jeu vidéo. C'est Ubi Soft qui s'occupe de la chose, ■ le jeu prévu sur PlayStation, Game Boy Advance et Game Boy Color devrait sortir aux alentours de mars 2002 aux États-Unis. En France, cela devrait coïncider avec la sortie du film dans les salles en édition spéciale (comme Star Wars il y a quelques années).

**INTEGRAL PACK.** On vous avait déjà présenté le DVD Region-X, qui permettait de dézoner la PlayStation 2, sans la modifier. Il suffisait d'insérer ce CD dans le tiroir de la console, et ensuite choisir la zone de son film, pour faire passer tous les DVD de la planète. Bigben ■ eu l'idée de pousser le bouchon encore plus loin en proposant un nouveau pack intégralement dédié au DVD sur PlayStation : ce pack contient bien sûr ■ fameux DVD Region-X (version sans carte-mémoire), une télécommande à infrarouge et un câble RGB avec sorties audio (pour brancher sur sa chaîne hi-fi). Prix de l'affaire : 45,58 euros (soit 299 F).

## STAR WARS OBI-WAN

# Ewan au bistrot



Sûr, ■ beau Ewan McGregor et son costume d'apprenti Jedi dans l'*Episode 1* en a séduit plus d'une... ■

Le jeune Obi-Wan ne sait pas encore le rôle qu'il jouera dans les épisodes suivants, mais ses pouvoirs sont déjà immenses. Dans ce jeu d'action-baston 3D, vous jouerez donc le rôle-titre. Votre seule arme sera votre sabre-laser

d'un bleu évoquant et votre seule alliée, la Force. Grâce à cette dernière, Obi-Wan pourra effectuer des actions spectaculaires, comme sauter plus haut, ou repousser les ennemis à distance. Il pourra aussi renvoyer les tirs laser ennemis grâce à son sabre. Le jeu proposera aussi des duels avec d'autres maîtres Jedi, comme Qui-Gon Jinn (joué par Liam Neeson) et Mace Windu (interprété par Samuel L. Jackson). ■



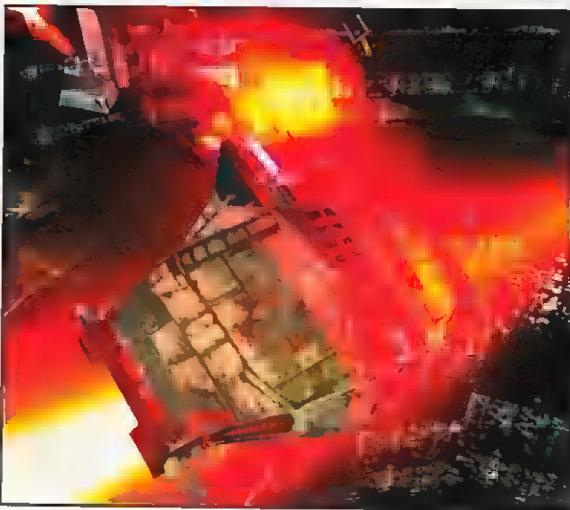
## JEDI STARFIGHTER

# Gallia Adi a dit



Avril  
Le premier Starfighter sorti sur PS2 nous avait donné un avant-goût du talent de Lucas Arts, concernant la programmation de la machine. Cette suite exploite encore mieux ses capacités, dans un jeu au principe similaire, c'est-à-dire une simulation de combats aériens et spatiaux. Cette fois-ci, c'est dans la peau d'une Jedi (oui,

une fille !), Adi Gallia, qu'il faudra combattre les méchants. Elle aura recours à la Force pour réussir ses missions. Mais celle-ci ne s'exprimera plus d'une seule façon, comme ce fut le cas dans ■ premier Starfighter. Elle prendra quatre formes différentes, avec par exemple, des rayons à effets divers (paralysie, ralentissement du temps, etc.). De beaux effets spéciaux en perspective. ■



# Hardi le gardien !

Avec un nom aussi bizarre et aussi peu parlant, Herdy Gerdy a gardé une certaine part de mystère jusqu'à aujourd'hui.



On le savait déjà, il s'agit d'une simulation de « gardien de troupeau ». Berger ou vacher quoi ! le gars qui garde les moutons ou les vaches, tout comme Heidi et Joseph. Mais attention, Gerdy (c'est ■ prénom du héros) ne vit pas dans notre monde. Dans son univers, les poules sont dodues et sautillent pour se déplacer.

## Bâton de berger

On y trouve aussi des petites bêtes mignonnes à croquer, qui ressemblent vaguement à des Gremlins. Et justement, pour les croquer, des méchants prédateurs rôdent. Ce sont de grosses bêtes poilues, toujours affamées, et... roses, comme des bonbons. Habilées d'une couleur aussi sympathique, s'ils effraient les gentils du jeu, aucun risque qu'ils

fassent peur à votre petite sœur. Le but de Gerdy sera donc d'empêcher ces monstres de dévorer ses animaux domestiques, tout en les menant dans leur enclos respectif. Pour ce faire, il pourra utiliser divers objets obtenus au fil du jeu. Grâce à eux, il pourra par exemple nager, attirer son troupeau, ou encore faire diversion et ensuite enfermer les méchants prédateurs pour les immobiliser. Et quand ils ■ prendront en chasse, Gerdy devra se sauver pour ne pas se prendre une grosse baffe. Fort heureusement, notre gardien de troupeau sera immortel. Dans le pire des cas, il atterrira plus loin, un peu sonné.

## Redoutable

Herdy Gerdy n'est donc pas un simple jeu de plates-formes 3D, comme on aurait pu le croire au début. C'est en fait un redoutable jeu de stratégie et de réflexion, qui

exploite à merveille les dernières innovations en matière de 3D. En effet, le jeu se présente à la manière d'un dessin animé, en utilisant la technique du « cel-shading », c'est-à-dire qu'il présente un rendu assez similaire à un Jet Set Radio



ou un Fear Effect. Ce qui lui confère un petit look cartoon assez réussi. Nous sommes donc en présence d'un jeu dans l'esprit déjanté des Sheep (Ubi Soft), Une faim de loup (Infogrames), ou encore Lemmings (Psynopsis), à la sauce 3D.

## Sales bêtes

Attendez-vous donc à une bonne dose d'humour simple mais efficace. Et, genre oblige, le spectacle dégénère régulièrement en des scènes de cruauté sans nom dont nos chers petits animaux sans défense sont les victimes (mais qu'est-ce qu'on se marre...). Orgies et festins d'ogres sont donc monnaie courante. Par contre, les repas se déroulent toujours proprement, et sans effusion de sang. Heureusement pour les âmes sensibles ! Alors, si vous sentez en vous celle d'un baby-sitter ou d'un bon Samaritain, ne perdez pas Herdy Gerdy de vue. ■



# news

## VIVE LE SPORT

■ AIRGAMES. Si vous avez la chance de partir aux sports d'hiver en février, peut-être aurez-vous également celle de participer aux fêtes « PlayStation Airgames 2002 ». Ces événements marient le snowboard, le ski freestyle, le snowscoot et le trampoline à la musique ■ aux jeux vidéo. Au programme, de grands surfeurs seront présents pour faire le spectacle, et il sera également possible de mettre ses petits pieds dans la neige, en testant les pistes ■ le matériel des sponsors. Les huit stations qui accueilleront ces événements sont: Pra-Loup, Vars, Les Gets, Avoriaz, Courchevel, Les Menuires, l'Alpe-d'Huez, et enfin, La Plagne. Pour en savoir plus, rendez-vous sur Internet, sur ■ site [www.playstationairgames.com](http://www.playstationairgames.com)

■ V-RALLY 3. Infogrames annonce enfin la suite de son jeu de rallye sur PlayStation 2. Prévu pour juin, V-Rally 3 sur PS2 est toujours développé par Eden Studios. Une version Game Boy Advance est aussi sur les starting blocks. Elle devrait sortir à peu près en même temps. Voici les premières images de ces deux versions.



**GHOST.** Sam Wheat (Patrick Swayze) est assassiné en sortant du théâtre avec sa femme (Demi Moore). Il devient un fantôme, invisible aux yeux des vivants, et le témoin des dérives mafieuses de son « ami » et associé Carl Bruner... Une comédie fantastique qui ne peut nous laisser de glace. Paramount. 125 min.

★★★



**LES ÂMES PERDUES.** Les histoires d'exorcisme ont souvent inspiré les réalisateurs. *Les Âmes perdues*, conte l'histoire de deux personnes, Maya (Peter Kelson), un auteur à succès. L'un a la foi, l'autre ne croit pas au Diable, et, pourtant, un terrible événement va les réunir...

TF1 Vidéo. 94 min.

★★



**LAISSEZ LUCIE FAIRE.** Une comédie sentimentale avec Marie Gillain (Lucie) et Emmanuel Mouret (Lucien). C'est l'histoire d'une ravissante vendeuse de maillots de bain amoureuse d'un étudiant, recalé à ses examens. Il ne deviendra pas gendarme, mais agent secret. Vie amoureuse va alors s'emmêler...

Éditions Montparnasse. 91 min.

★★

## L'INSPECTEUR HARRY

# Dirty Harry est un plouc !



San Francisco, années 70. Scorpio, un tueur fou abat au fusil à lunettes des anonymes choisis au hasard dans la foule. Il exige qu'une forte rançon lui soit remise pour qu'il cesse ses crimes. La police cède au chantage. Cependant, l'inspecteur « Dirty » Harry (Clint Eastwood) désapprouve cette décision et va

tenter, à sa manière, de régler cette affaire... L'un des rôles phares de Clint Eastwood, parfait dans le personnage du flic aux méthodes expéditives, proche d'ailleurs de celles de ses nombreux westerns. Il fait plus parler la poudre qu'il ne discute. Ça se passe comme ça, chez Oncle Sam. ■



<b>Editeur</b>	Warner
<b>Genre</b>	Policier
<b>Réalisateur</b>	Don Siegel
<b>Acteurs</b>	Clint Eastwood...
<b>Audio</b>	5.1 Dolby Digital
<b>Durée</b>	99 min
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Intérêt</b>	★★★★

## LE RETOUR DE LA MOMIE - ÉDITION COLLECTOR

# Emballant !

3000 ans avant le petit Jésus, le roi Scorpion fait un pacte avec le dieu Anubis qui doit le servir pour l'éternité. Quelque 5000 ans plus tard, un couple d'archéologues, Rick O'Connell (Brendan Fraser) et sa femme Evelyn (Rachel Weisz) découvrent le bracelet d'or d'Anubis aux pouvoirs summatuels. Imhotep revient alors malencontreusement du Royaume des Morts, bien décidé à s'approprier le fabuleux trésor et régner ainsi sur le monde. Le combat entre les forces du Mal et du Bien peut alors commencer (once again!). *Le Retour de la momie*, édition collector, est un film spectaculaire. À grand renfort d'effets spéciaux, bien plus que dans *la Momie* (également



disponible en DVD en version « ultimate », on se laisse entraîner dans cette aventure au doux parfum d'Indiana Jones. ■



<b>Editeur</b>	Gaumont
<b>Genre</b>	Aventure
<b>Réalisateur</b>	Stephen Sommers
<b>Acteurs</b>	Brendan Fraser...
<b>Audio</b>	Dolby Digital 5.1, DTS
<b>Durée</b>	119 min (+ 1 DVD bonus)
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Intérêt</b>	★★★★



## LE FABULEUX DESTIN D'AMÉLIE POULAIN

# Photos matons



Amélie Poulain (Audrey Tautou), serveuse dans un bar de Montmartre, a connu une enfance malheureuse : sa mère est morte de manière curieuse devant ses yeux,



son poisson rouge a été jeté dans un bassin municipal, et son père porte plus d'intérêt à sa collection de nains de jardin qu'à l'existence de sa fille. À 22 ans, elle décide de changer sa vie en réparant celle des autres. Jean-Pierre Jeunet (*La Cité des enfants perdus*, *Alien 4*), entouré comme à son habitude d'une pléiade d'acteurs, signe là un film magnifique, chargé d'émotions. Deux DVD sont proposés, le film tout d'abord, et un deuxième disque contenant différents bonus : courts métrages, bande annonce, photos, bêtisier, projets d'affiches... ■



<b>Editeur</b>	TF1 Vidéo
<b>Genre</b>	Comédie
<b>Réalisateur</b>	Jean-Pierre Jeunet
<b>Acteurs</b>	Audrey Tautou, M. Kassovitz
<b>Audio</b>	Dolby Digital 5.1
<b>Durée</b>	120 min (+ 1 DVD bonus)
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Intérêt</b>	★★★★

15 MINUTES

# Quart d'heure américain

Deux psychopathes venus de l'Europe de l'Est débarquent aux États-Unis pour récupérer et se partager une grosse somme d'argent. Évidemment, l'affaire ne tourne pas comme l'avaient espéré. Les meurtres s'enchaînent à grande vitesse et le meilleur flic de New York est à leurs trousses. Les deux fuyards décident alors d'utiliser les médias et la loi américaine (un homme ne peut pas être jugé deux fois pour le même forfait) : en filmant leurs crimes, les images peuvent leur rapporter gros !

Un film bien ficelé, cynique, et tiré vers le haut par un De Niro toujours aussi efficace. ■



<b>Éditeur</b>	Metropolitan Film & Vidéo
<b>Genre</b>	Policier
<b>Réalisateur</b>	John Herzfeld
<b>Acteurs</b>	Robert De Niro, E. Burns...
<b>Audio</b>	Dolby Digital 5.1
<b>Durée</b>	116 min
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Intérêt</b>	★★★



MORTELLE ST-VALENTIN

## Joyeux 14 février

Aux États-Unis, quand on est une jeune femme, qu'on mange de grosses glaces à la vanille et qu'on ne trouve personne pour la soirée de Saint-Valentin, c'est franchement la honte ! C'est pourquoi cinq ravissantes filles décident de tout mettre en œuvre afin de trouver le partenaire idéal pour les accompagner au bal du 14 février. Mais une série

d'événements macabres vient perturber leurs plans... Réalisé par Jamie Blanks, à qui l'on doit *Urban Legends*, *Mortelle St-Valentin* est un thriller classique et assez efficace. On appréciera tout particulièrement la plastique parfaite de l'actrice Denise Richards (*Starship Troopers*, *Le monde ne suffit pas*). Pas facile de la regarder droit dans les yeux, surtout un jour de Saint-Valentin ! ■



<b>Éditeur</b>	Warner Home Vidéo
<b>Genre</b>	Policier
<b>Réalisateur</b>	Jamie Blanks
<b>Acteurs</b>	Denise Richards...
<b>Audio</b>	Dolby Digital 5.1
<b>Durée</b>	93 min
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Intérêt</b>	★★

# news DVD

■ 15 AOÛT. Trois hommes, Max (Richard Berry), Vincent (Charles Berling) et Raoul (Jean-Pierre Darroussin), débarquent à La Baule un 15 août pour rejoindre leurs épouses. Mais sur place, leurs douces tendres se sont fait la belle, en leur laissant enfants, linge sale et frigos vides. Une comédie enlevée et très réussie. Fox Pathé Europa. 89 min.



■ HARRY POTTER. Alors que le DVD *Harry Potter* est attendu dans les semaines à venir aux États-Unis, le film est toujours en tête du box-office américain, avec pas moins de 286 millions de dollars de recette. De quoi s'acheter pas mal de glaces à la vanille transgénique. *La Chambre des secrets*, la suite du film, est bien évidemment en tournage. En France, avec 37 millions d'euros, *Harry Potter à l'école des sorciers* se situe à la troisième place des meilleures fréquentations, juste derrière *Amélie Poulain* et *La vérité si je mens 2*. Le succès d'*Harry* continue également en librairie, Gallimard Jeunesse propose, en version poche, un coffret des quatre titres pour moins de 30 euros.



PEARL HARBOR

## Pearl Harbor vs Titanic

États-Unis, 1941. Deux amis d'enfance, passionnés d'aviation, s'engagent dans l'armée de l'air comme pilotes de chasse. Rapidement, Rafe McCawley (Ben Affleck) tombe amoureux d'Evelyn, une infirmière (Kate Beckinsale). La guerre qui sévit en Europe sépare les trois amis. McCawley est envoyé en Angleterre pour renforcer les troupes de la RAF, alors que Danny, son camarade, est muté à

Hawaï. Quelques semaines plus tard, Evelyn apprend la disparition de Rafe... Le 7 décembre, les Japonais attaquent Pearl Harbor, plongeant les États-Unis dans la seconde guerre mondiale. *Pearl Harbor*, comme naguère *Titanic*, est une histoire d'amour sur fond historique. Et comme pour *Titanic*, les effets spéciaux sont là pour nous servir un spectacle incroyable, une reconstitution

<b>Éditeur</b>	Buena Vista Home Entert.
<b>Genre</b>	Mélodrame
<b>Réalisateur</b>	Michael Bay
<b>Acteurs</b>	Ben Affleck, K. Beckinsale...
<b>Audio</b>	Dolby Digital 5.1, THX
<b>Durée</b>	178 min
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Intérêt</b>	★★

spectaculaire de l'un des moments les plus douloureux de l'histoire des États-Unis. Pour le reste... c'est plus RAS que RAF ! ■



■ STAR WARS EXPRESS. Bonne nouvelle pour tous les amateurs de Star Wars ! L'épisode II, *L'Attaque des clones*, sort en France le 17 mai prochain... c'est-à-dire le lendemain de la sortie US !

# news DVD

■ **LAIN.** Lain est une œuvre très étrange. Entre rêve ■ réalité, dans un futur à la fois proche et lointain, vous découvrirez une jeune fille du nom de Lain méditant sur l'existence. Cette œuvre est vraiment très complexe. On adore ou on déteste. Dynamic vision. 100 min. ★★★



■ **BLUE SUBMARINE** ■ 6. Dans un Waterworld futuriste et dévasté, un groupe de survivants tente de résister aux assauts des Hybrides, des créatures mi-humaines mi-animaux créées par le professeur Zomdyke. Blue Submarine est aussi envoûtant qu'il est bien réalisé. Dynamic vision. 100 min. ★★★



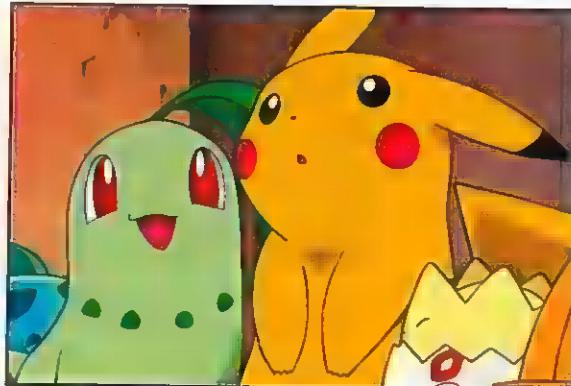
## POKÉMON 3 : LE FILM

# Le retour du fils de la revanche...

La folie Pokémon continue de plus belle. Voici donc venir le troisième film mettant en scène Pikachu et tous ses amis monstres de poche. Cette fois-ci, Sasha (notre héros) devra affronter des Pokémons bien étranges : les Zarbi. Ces êtres à la forme bizarroïde ont la particularité de rendre tous les rêves de leur maître réalité. Leur maîtresse, qui vient de perdre son père, enlève la mère de Sasha et l'emprisonne dans sa maison transformée en une immense tour de cristal. Comme d'habitude, cette œuvre s'adresse aux jeunes enfants. L'histoire est simple et possède toujours la même morale : le monde est beau, les gens sont gentils, vive l'amour et l'amitié. Comme ce fut le cas pour



les précédents films, un court métrage mettant en scène les monstres de poche sert de mise en bouche à ce DVD. Pour ce qui est de la réalisation, cette aventure est très colorée avec des personnages



## CITY HUNTER : SPECIAL 1

# Tokyo by night

Ryo Sarba, alias City Hunter, est contacté par une femme qui souhaite retrouver son frère disparu depuis de nombreuse année. De son côté, la police enquête sur un groupe de mercenaires. Ces deux affaires sont très étroitement liées. City Hunter reste ce qu'il est : un top

de l'animation. Les scènes d'humour et d'action se chevauchent sans aucun temps mort. Impossible de ne pas accrocher. Une animation à voir absolument, d'autant qu'elle fait partie des épisodes dits « spécial » qui n'ont rien à voir avec la série TV. ■



<b>Éditeur</b>	Warner
<b>Genre</b>	Manga
<b>Réalisateur</b>	4Kids
<b>Durée</b>	88 min
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Intérêt</b>	★★★★★

bien réalisés. De plus, certains éléments sont en 3D, ce qui donne encore plus de profondeur au tout. Les fans de la série ne seront pas dépayrés. L'aventure est très rythmée, et les diverses chansons accompagnant le parcours de nos compagnons le sont tout autant. Pour ce qui est des bonus, on retrouve ■ bande annonce du film, ainsi que les coulisses du tournage du vidéo-clip. Rien de plus, rien de moins... ■



<b>Éditeur</b>	Dynamic Vision
<b>Genre</b>	Manga
<b>Réalisateur</b>	Tsukasa Hojo
<b>Durée</b>	90 min
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Intérêt</b>	★★★★★

# Animal Forest Plus

Les Japonais sont fous. Nous en avons encore une belle démonstration avec cette pub télé pour un jeu GC. C'est mignon tout plein, avec des couleurs rose bonbon.



Voice off féminine:  
« J'ai commencé ma vie. »

« Ce n'est pas grand, mais c'est ma maison ! »



J'ai déjà trouvé des chaises et une table.

Chaque jour comporte son lot de surprises.

Je me suis déjà fait plein d'amis. J'ai des loisirs passionnantes. »



Voice off masculine:

« Un autre monde... »

... la forêt des animaux...

... vous attend. »



Voice off féminine: « Pourquoi ne viendriez-vous pas y habiter? »

Voice off masculine: « Game Cube ». »

Animal Forest Plus.

Game Cube.

## RACER REVENGE

# La force dans le vent



La suite de l'excellent Racer, sorti il y a quelques années, arrive à point. Elle reprendra

naturellement la séquence du film Episode 2 et sa course de pods. Anakin ■ donc grandi, et ses vieux concurrents sont toujours là, dont, entre autres, Sebulba. Racer Revenge apportera une nouveauté de taille : les dommages infligés aux engins. C'est-à-dire que si vous vous frottez trop aux concurrents, votre pod ne pourra pas finir la course : il explosera en laissant des traînées de fumée dans son sillage. Le

pilotage devra donc être un poil subtil, pour éviter au maximum les contacts avec les concurrents ou les murs. ■



# news

## BASTON

■ TEKKEN OU PAS ? Namco a fixé la date de sortie de Tekken 4 pour ■ 20 mars au Japon.

### BOUQUIN.

Au Japon, l'éditeur Aspect ■ a publié un livre nommé *Game Works vol.1*, qui traite du développement des cinq premiers jeux d'arcade majeurs de Yu Suzuki: After Burner 2, Out Run, Hang On, Space Harrier et Power Drift. Le livre est somptueux, avec de nombreuses illustrations originales, dont le design des prototypes de bornes de l'époque. Le livre renferme également un GD-Rom incluant les cinq jeux dans leur version 100 % fidèle à l'arcade et tournant bien évidemment sur Dreamcast. Yu Suzuki, ■ maître de l'ex-AM2, nous livre aussi quelques confidences sur le développement de jeux plus récents comme Shenmue. Un livre culte ! Malheureusement, il n'y ■ pas de traduction française prévue.

■ TOUS EN LIGNE. Au Japon, SCEI n'en finit pas d'annoncer l'arrivée du online sur PS2. La compagnie nous révèle une interface reprenant en gros le contenu de PlayOnline de Square qui se veut compatible avec tous les médias : télé, jeu, musique, DVD, téléphones cellulaires, livres, etc. On nous reparle d'un système de sécurité à la « Big Brother » recourant aux numéros de série des jeux et de ■ console pour savoir qui joue à quoi et si ce sont des copies ou non. SCEI a aussi annoncé une nouvelle alliance avec Yahoo, le plus gros fournisseur de connexion ADSL au Japon, devant NTT (avec qui SCEI avait conclu une alliance en premier lieu). Sachant que NTT ■ Yahoo ne peuvent pas se supporter, c'est un sacré bazar à gérer... En attendant, aucun jeu n'est prévu pour le online, si ce n'est FFXI... Il va falloir attendre un peu plus avant que le système de jeu en réseau sur PS2 soit attractif.

## SILICONE

**FAMILY COMPO VOL 12.** Tsukasa Hojo, le papa de *City Hunter*, ne change rien à sa recette *F.Compo*. Dans ce volume, Shion entre à l'Université. On ne sait toujours pas s'il s'agit d'une fille ou d'un garçon. Le père est toujours une femme, la mère un homme, le neveu une fille et l'oncle est toujours homosexuel. Bref, c'est un sacré bazar, mais ça reste drôle. **Tonkam.**



**KATSUO VOL 7.** Dans ce septième livre, Katsuo, notre héros, doit affronter le terrible Ichimura, un homme capable de battre n'importe qui en moins d'une minute. Notre chétif ami va donc suivre un entraînement très sportif en vue de ce combat. Son entraîneuse n'hésitera pas à utiliser ses charmes (très rebondis) pour lui venir en aide. **Glénat.**



**GTO VOL 10.** Dans ce volume 10, une seule histoire est racontée. Eikichi Onizuka va devoir honorer une dette dont il n'est pas responsable. Ses élèves feront tout pour l'aider, mais sa fierté est là pour lui mettre des bâtons dans

les roues. Toujours plus drôle, on espère une très longue vie à GTO.

**Pika Édition.**

## MAISON IKKOKU

# La fête à la maison



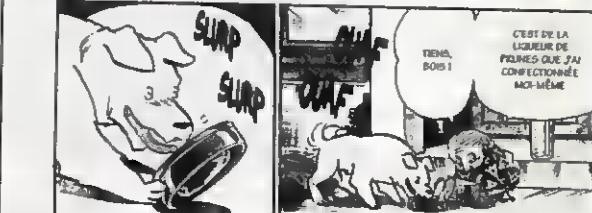
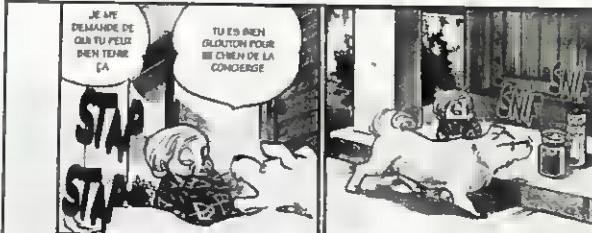
Le volume 4 de *Maison Ikoku* est enfin disponible. Pour ceux à qui ce nom ne dit rien, il s'agit du titre original de la série animée *Juliette, je t'aime* diffusée au milieu des années 80. C'est l'histoire de Godaï (Hugo en France) qui est amoureux de l'adorable Kyoko (Juliette), sa concierge. Ils vivent dans la résidence Ikoku (La pension des mimosas en France). Leur problème, c'est qu'ils ne sont pas seuls dans cette résidence. Les autres locataires, des alcooliques chevronnés, passent leur temps à taquiner notre héros. Dans ce

quatrième volet, on assiste à une succession de scènes s'inspirant de la vie de tous les jours. Les sentiments de Godaï sont toujours aussi forts. Cependant, les avances de Mitaka, son rival, se font de plus en plus précises. Quant à Kyoko, son cœur balance, et elle ne sait pas qui ■ sa préférence.

## La belle affaire

Par rapport à la série télévisée, on constate de grosses différences. Tout d'abord, les sentiments de chaque personnage sont dévoilés.

Ce n'est pas le cas de l'animé qui se limitait à ceux du héros. Les scènes deviennent donc beaucoup plus riches, et les quiproquos s'enchaînent à un rythme soutenu. Le graphisme ■ gagné en clarté et en profondeur. De plus, de nombreux passages inédits ultra comiques ont été ajoutés. Chaque volume compte 350 pages - ce qui est rare pour un manga - et ne coûte que 8,99 euros (environ 59 francs). Ce serait bête de passer à côté d'un tel bonheur. ■



# Les mangas mis en accusation

Le 20 décembre dernier s'est clôturé à Yokohama, au Japon, le deuxième congrès contre l'exploitation sexuelle des enfants. Durant cette manifestation, le manga a été vivement critiqué par de nombreux intervenants. Éditeurs et artistes, soutenus par certains chercheurs universitaires, ont défendu leur cause et la liberté de création.

Le congrès a mis le doigt sur un sujet controversé : l'influence du manga sur le comportement de ses lecteurs. Ce qui a provoqué une vive réaction des protagonistes du monde de l'animation. Selon certains participants de l'atelier traitant de ce sujet, « Les mangas même très pornographiques, à relents pédophiles ou violents, ne sont pas de l'exploitation sexuelle et commerciale des enfants ». Une façon radicale d'évacuer la question. M. Go Ito, un éditeur de mangas, en rajoute une louche : « Les mangas, dessins animés et jeux vidéo décrivent des personnages qui ne sont pas créés à partir de personnes réelles. Cela ne peut donc pas être de l'exploitation sexuelle et commerciale d'enfants... », explique-t-il à son tour. Pour de nombreux acteurs du monde du manga, celui-ci n'a rien à faire dans un tel congrès ; d'autant que les thèmes traités par les mangas sont vastes et vont du conte pour enfant tout gentillet à l'érotisme le plus débridé. Jacqueline Berndt, professeur à l'université de Yokohama, met un bémol à cette belle unanimité. Pour elle, « L'une des caractéristiques des mangas des années 90 est qu'il y a beaucoup de parodie dans les dessins et les textes. On ne sait pas toujours si c'est sérieux ou non. »

## Enjeu économique

Tamaki Saito, psychiatre spécialiste des otakus et des problèmes sociaux, rappelle lui que « l'âge d'or de la BD américaine s'est terminé avec l'interdiction de toute allusion

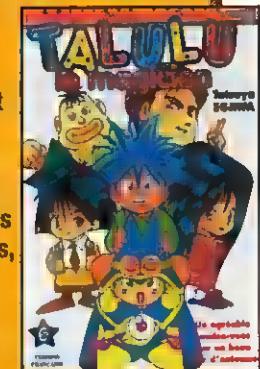
sexuelle ». Pour elle, « si l'on appliquait la même loi au Japon, l'industrie du manga fermerait ses portes ». Quand on sait que ce secteur représente 40 % des livres vendus et 20 % du chiffre d'affaires annuel de l'édition au Japon, on mesure mieux l'enjeu économique d'un tel débat... Pour d'autres congressistes, les mangas sont un exutoire aux pulsions et aux fantasmes, et contribuent ainsi à limiter la violence sexuelle au quotidien. Pour preuve, le nombre d'abus sur des enfants recensés au Japon : 5 608 cas, contre 325 000 pour les États-Unis. Alors, le manga est-il criminogène ? Pour vous faire une opinion, reportez-vous aux dix dernières années de débat sur la violence dans les jeux vidéo... ■



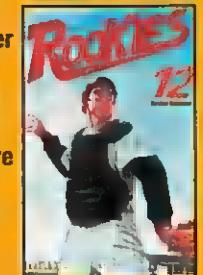
# news

## RAYON SPORT

■ TALULU LE MAGICIEN VOL 6. Un an s'est écoulé depuis le lancement de cette série. Dans ce sixième volume, Honmaru, toujours amoureux de Lyona, va tout faire pour l'épater. Talulu, le petit magicien va, bien entendu, l'aider avec tous ses gadgets. Ce manga reste l'objet d'une réalisation acceptable. Les histoires sont courtes, mais bourrées d'humour. Tonkam.



■ ROOKIES VOL 12. L'équipe du lycée Futago participe à son premier grand match de base-ball. Grâce à l'entraînement qu'ils ont suivi, les joueurs arrivent à construire un excellent jeu. Mais le comportement de l'équipe adverse, celle du lycée Mérugowa, manque de faire capoter le match. Grâce à un sermon de Koichi (notre héros), la partie peut reprendre. Tonkam.



■ CAPTAIN TSUBASA VOL 28. L'équipe du Japon dispute son premier match de la Coupe du monde junior de football se déroulant en France. L'Italie, leur premier adversaire, compte sur son gardien de but, Gino Fernandes, pour préserver son invincibilité. Notre héros, Tsubasa, relève le défi de lui marquer suffisamment de buts pour gagner le match. J'ai lu Manga.



# DOCK GAMES

[www.dockgames.com](http://www.dockgames.com)

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel

Le 14 mars  
2002 >>>



(a) réservez la  
vite !

0 826 02 21 21

0,15 € TTC /mn  
à partir d'un poste fixe

\*Prix public conseillé. \*\*Selon le stock des magasins, l'état la robuste, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. \*\*\*La carte de fidélité vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre visible dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer. DOCK GAMES ET DOCKGAMES.COM SONT DES MARQUES déposées. (1) INTEREAU : 0,34 € /min. (2) Opération valable du 01/02/2002 au 04/03/2002 dans les magasins participants à l'opération et dans la limite des stocks disponibles. Xbox vendue avec une seule manette. © 2001 MICROSOFT CORPORATION. Tous droits réservés. Xbox & logo Xbox sont des marques déposées du GROUPE MICROSOFT et pour le reste du monde.

## DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS OFFRIR  
LES DERNIERES  
NOUVEAUTÉS A  
PRIX DOCK GAMES  
Réapprovisionnement  
des grands magasins  
et distribution de marchandise

A VOUS FAIRE  
BÉNÉFICIER DES  
PRIVILÉGES DE LA  
CARTE DE FIDÉLITÉ  
DOCK GAMES.  
Bénéficez gratuitement  
dans votre magasin

A VOUS RACHETER  
CASH\*\* VOS JEUX  
ET CONSOLES  
Nos tarifs sont définis pour  
être au plus près à jour  
régulièrement

A VOUS PROPOSER  
EN PERMANENCE  
UN LARGE CHOIX  
DE JEUX ET DE  
CONSOLES  
D'OCCASION.

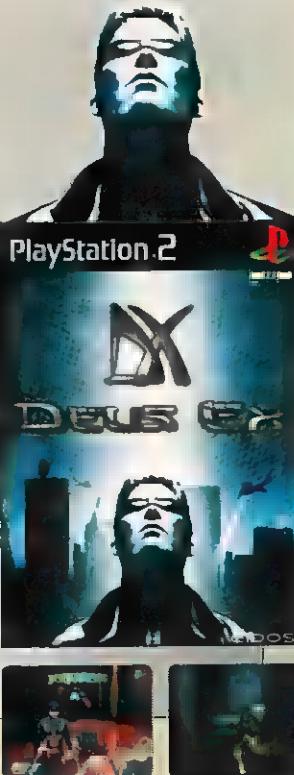
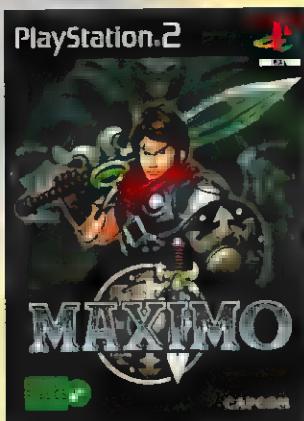
DOCK GAMES

Carte de Fidélité

DEMANDEZ VOTRE CARTE  
DE FIDÉLITÉ AVEC VOTRE  
PROCHAIN ACHAT

04 32 02 20 02

# MAXIM



**NOUVEAUX  
MAGASINS  
COMPIEGNE**  
*26, rue des Lombards*  
**03.44.40.29.18**

**BETHUNE**  
18, rue des Treilles  
03.21.68.60.50

**NEVERS 2**  
**ZA des Grands Champs**  
**03.86.61.38.29**

**RENNES**  
*3, rue du Puits Mauger*  
**02.99.31.11.26**

**TOURS CENTRE**  
10, rue de Bordeaux  
**02.47.75.03.03**



# **SHADOW MAN 2**

## **+ INCASSABLE = 60 €**

**ET PLUS DE 120 POINTS DE VENTE**

**Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de Jeux vidéo dans votre ville, contactez nous : nous avons une solution à vous proposer**

Notre concept fonctionne depuis 10 ans et est exploité aujourd'hui plus de 120 points vente en France et en Europe.

Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobilier, informatique de gestion, centrale d'achats, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

**Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :**

**INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement**  
Part des Baumes - 638, avenue de la Libération - 13160 CHATEAURENARD

**SUR MINITEL : 36 15 DOCKGAMES<sup>(1)</sup>**

# **TRUCS & ASTUCES**

**PAR TÉLÉPHONE : 0 892 702 707<sup>(1)</sup>**



## action



aventure



pad ps2



## SNIPER

Certaines armes permettent de passer à volonté en mode sniper, c'est-à-dire en vue lunette avec zoom et dézoom à souhait. On apprécie la qualité de ce mode de visualisation, qui permet de se rendre compte du travail fourni par les développeurs en matière de graphisme. Si vous zoomez sur un grand dinosaure, vous pourrez voir la texture de la chair bouger selon ses mouvements !



# Les raptos

## Turok Evolution

Acclaim lève enfin le voile sur le nouvel épisode de Turok, qui sera porté sur toutes les consoles de nouvelle génération. Le grand retour !

Turok, c'est comme un vieux compagnon qui vous suit depuis des années. On avait fait la connaissance de ce jeu avec la Nintendo 64, à ses débuts. Le voici de retour, pour la plus grande joie de ses fans. Turok, pour ceux qui ne le connaîtraient pas, est un Doom-like dans lequel on incarne un chasseur de dinosaures en pagne, qui utilise principalement des armes primitives, telles que des flèches et des hachettes, tout du moins au début du jeu. Au fil de l'aventure, viendront s'ajouter des armes plus sophistiquées et plus destructrices. Après trois épisodes et demi (*Turok : Rage Wars* était destiné au multijoueur), tous sur Nintendo 64, Acclaim s'est enfin décidé à franchir le pas. Du coup on retrouvera Turok sur toutes les nouvelles consoles.

### *Turok bêta 0.1*

Ce quatrième épisode est conforme à l'esprit du premier volet, dont le charme avait tellement su nous séduire. L'histoire de *Turok 4* se situe chronologiquement avant celle du premier épisode. On retrouve donc des dinosaures à chasser, à l'allure plutôt réaliste et aux comportements proches de ceux que les scientifiques d'aujourd'hui leur attribuent. On oublie donc les créatures difformes et verdâtres (sans grand rapport avec les bêtes qui peuplaient la Terre pendant la période du crétacé) qui avaient pointé le bout de leur groin à partir du deuxième volet. Les développeurs se sont évertués à imiter la texture de la peau des

véritables dinosaures et leur façon de bouger. En vrac, on rencontrera des brachiosaures, des vélociraptors, des parasauropodes ou des tricératops. Chaque espèce développera un comportement plus ou moins agressif. Une belle faune vous attend, et, heureusement, tout le monde ne vous agressera pas.

### *Tu rock !*

L'environnement de *Turok 4* sera lui aussi déterminant. L'intelligence artificielle a été développée soigneusement pour en tenir compte. Par exemple, les dinosaures réagiront aux bruits et aux mouvements que vous ferez, si vous vous déplacez à travers des buissons par exemple. De même, si vous laissez des traces de pas dans les marécages, cela pourrait vous desservir... La réalisation de ce *Turok 4* aura réuni une équipe de 35 personnes (bien sûr, elles n'étaient pas toutes là dès le début du développement). Cette équipe a travaillé simultanément sur les trois versions prévues, et on nous assure déjà qu'il n'y aura aucune différence entre elles, quelle que soit la console (mêmes capacités de zoom pour le tir à la lunette et autres fantaisies techniques). Certains regretteront ce choix, qui aboutira à brider le jeu sur les consoles les plus puissantes. Cela dit, il reste quand même beaucoup de temps à Acclaim pour peaufiner son bébé, qui nous a déjà impressionnés par la qualité de son moteur 3D et de son graphisme. ■



# rs à l'attaque





# Un, deus, *Deus Ex*

Le jeu événement qui avait fait des ravages sur PC arrive enfin sur console, et c'est la PlayStation 2 qui a été élue pour porter le flambeau.

Parlez de Deus Ex à un joueur PC, et vous verrez briller dans ses yeux, une flamme de passion, entretenue par des dizaines d'heures de jeu enthousiastes et jouissives. « Ah, Deus Ex, Deus Ex, que du bon ! » Vous l'entendrez vanter son intérêt, les subtilités de sa maniabilité, toutes les possibilités de choix devant une action, l'intelligence artificielle des ennemis, etc. « Ah, tant que tu n'as pas joué à Deus Ex, tu n'as encore rien vu de la vie. » Oui, il faut le dire, Deus Ex fait partie de ces titres auxquels il faut s'être frotté au moins une fois dans sa vie de joueur PC. Mais, voilà, nous sommes sur console, et en l'occurrence, sur PS2. Et Deus Ex, nous, on connaît pas encore. Donc, avant d'entrer dans le vif du sujet, il s'agit d'expliquer un peu l'esprit de ce Doom-like pas comme les autres.

## Rambo ou Snake ?

Vous incarnez JC Denton, un agent antiterroriste, dopé aux nano-machines, et votre mission consiste à mettre à genoux une organisation criminelle, qui détourne des médicaments destinés à soigner une maladie ravageuse. Enfin, voilà pour ce qui est du scénario qui, avouons-le, ne sert que de prétexte pour se défoncer. Dès le début de la partie, on lui propose de tirer dans le tas, de se déplacer discrètement, ou de jouer les snipers. En fonction des choix de JC, le comportement des ennemis diffère. De plus, ses compétences augmentent en fonction des capacités qu'il sollicite le plus. Par exemple, si JC choisit de toujours tirer en sniper, il tremblera moins et visera plus vite. S'il est plutôt du

genre fonceur, il gagnera en rapidité de déplacement et ses attaques occasionneront plus de dégâts. En fait, le jeu s'adapte à votre manière de jouer. D'autre part, pour résoudre une énigme, le héros ■ toujours le choix entre plusieurs options. Par exemple, quand des ennemis le surprennent en pleine discussion avec un indic, il pourra soit massacrer tout ce qui bouge, soit fuir en sautant par la fenêtre, ou bien se cacher sous un bureau.

## Le même, mais...

La version PlayStation 2 ■ été réalisée dans cet esprit. Le jeu sera pratiquement le même que sur PC, tout du moins en ce qui concerne le scénario. Les développeurs nous ont même certifié que le graphisme était plus fin. Pour faire tourner le jeu, c'est le moteur 3D de Unreal Tournament qui a été utilisé, et le résultat est plutôt satisfaisant. L'animation est fluide, mais le graphisme aurait gagné à être moins sombre. Cependant, l'interface assez compliquée de la version PC a été brillamment adaptée à la manette. Les menus de sélection des armes et des

## WARREN !

Le créateur de Deus Ex, Warren Spector, n'est pas un inconnu. En effet, on le retrouve derrière des projets mythiques, tels que Ultima VI, Wing Commander 1, Ultima VII (part 2). En fait, Warren a été un pilier des studios Origin, puis de LookingGlass, deux compagnies prestigieuses. Aujourd'hui, il dirige, pour ION Storm, plusieurs projets : Deus Ex sur PlayStation 2, Deus Ex ■ sur PC et Thief 3 sur PC.



# tres

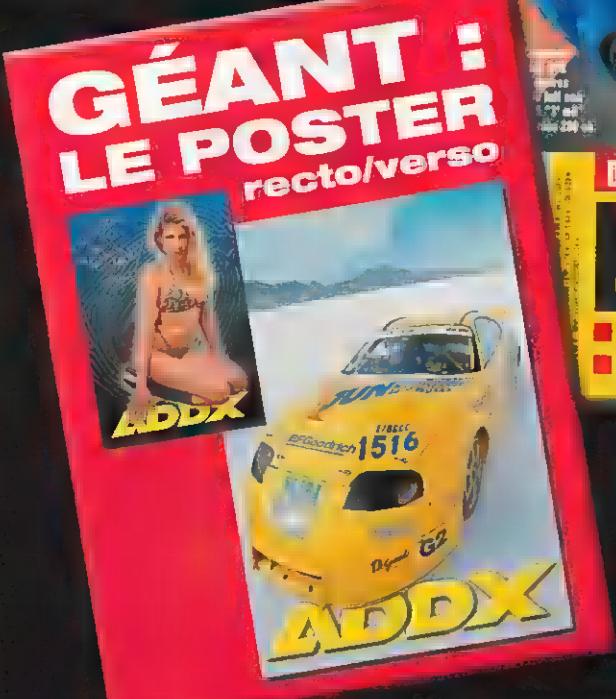
objets seront légèrement différents. Les développeurs ont également modifié quelques niveaux, en ajoutant, par exemple, des blocs supplémentaires pour se cacher, ou des sentinelles aux rondes mieux étudiées. Deux Ex sur PlayStation 2



s'annonce donc comme un petit chef-d'œuvre à découvrir. Mais comme la prise en main risque d'être complexe, beaucoup de joueurs n'accrocheront pas. Par contre, ceux qui se laisseront séduire vivront une expérience unique. ■



**Vous  
êtes  
unique,  
votre  
voiture  
aussi !**



LA TUNING ATTITUDE

N°5  
4€

# ADDX

## ELECTRIKI

GOLF PORSCHE TURBO

EDITION LIMITÉE  
1000 EXEMPLAIRES

EDITION  
N°5

EDITION

EDITION</

# tests

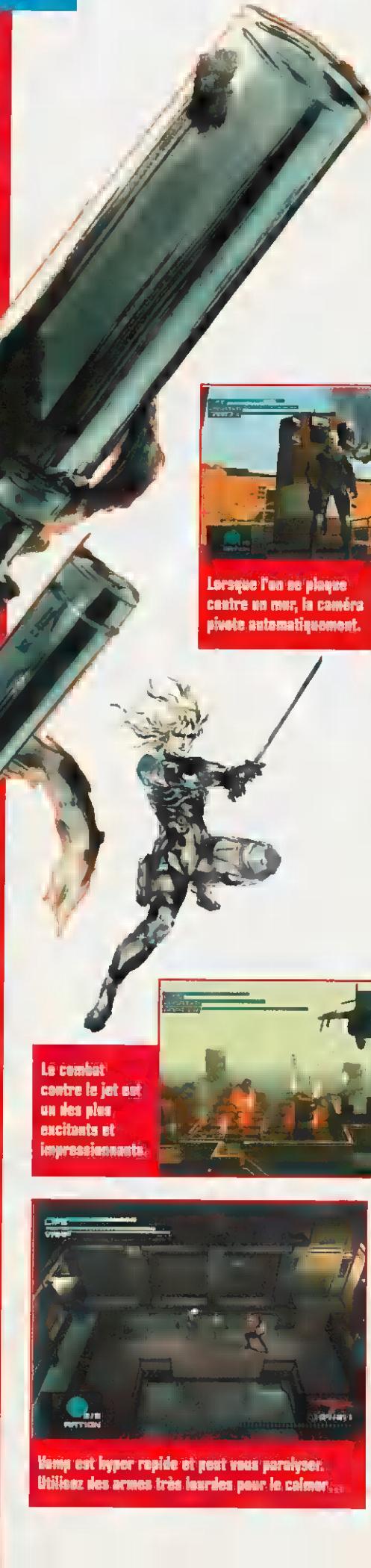
DC, GBC, GBA, N64, PS, PS2, Xbox... tous les tests du mois



**test**



# Consoles d'Or



Lorsque l'on se plaque contre un mur, la caméra pivote automatiquement.

Le combat contre le jet est un des plus excitants et impressionnante.



Hélicoptère est hyper rapide et peut vous paralyser. Utilisez des armes très lourdes pour le calmer.

# METAL GEAR SOLID 2

## SONS OF LIBERTY

**L**e jeu le plus attendu de la PS2 est enfin là. Annoncé comme un chef-d'œuvre depuis des lustres, le nouveau bébé de Kojima tient toutes ses promesses, et va vous faire passer un grand moment de jeu vidéo... Graphisme somptueux, scénario en béton armé, action soutenue et variée, jouabilité quasi parfaite; on lui cherche encore des défauts...

### L'esprit Metal Gear

Dès les premières secondes, on reconnaît immédiatement l'ambiance Metal Gear. La cinématique d'intro déchire littéralement, et la bande-son semble tout droit sortie d'une superproduction hollywoodienne. Terrible. Très rapidement, le pad nous titille méchamment. Une fois la présentation du premier objectif terminée, on se retrouve avec notre bon vieux Snake, pour une petite mission d'infiltration dont il a le secret. Ceux qui ont joué au premier volet ne seront absolument pas déroutés: l'ensemble des commandes est presque similaire, tout comme les angles de vue, les bruitages... On retrouve également le radar, les inventaires d'armes et d'objets très faciles à utiliser. Bref, on est dans un Metal Gear, et ça fait du bien.

### Plus qu'un jeu

Metal Gear Solid 2 est doté d'un scénario complexe travaillé. Au début, on incarne Snake pour une petite mission de reconnaissance sur fond d'espionnage militaire ultra secret, mais petit à petit on se rend compte que cela va beaucoup plus

loin. Avec Raiden, le second héros que l'on incarne pendant plus des trois quarts du jeu, on se retrouve mêlé à une prise d'otage couplée à une tentative d'attentat nucléaire, dans un véritable imbroglio où interviennent services secrets, armée, services encore plus secrets, ainsi qu'un groupe d'intervention paramilitaire: «les Patriotes». Bref, c'est compliqué et quelquefois un peu tiré par les cheveux, mais cela a le mérite de nous faire cogiter et de nous donner envie d'aller plus loin pour y voir plus clair. Tout cela est illustré par de nombreuses cinématiques et scènes de dialogues, un peu fréquentes et longuettes au goût de certains. Quoi qu'il en soit, on est littéralement plongé au cœur d'un véritable film, ce qui n'est

vraiment pas désagréable.

### Analyser avant de blaster

Comme dans le précédent volet, on se rend rapidement compte que l'on n'est pas dans un jeu de bourrins. Celui qui avance sans réfléchir et qui shoote à tout bout de champ ne va pas bien loin. Chaque séquence de jeu doit être analysée, pensée, et il est nécessaire d'observer avant d'agir. Les ennemis rôdent, et il est conseillé de se faire discret, de ne pas laisser de traces... Le gun à balles anesthésiantes est donc très utile, et les moindres recoins, caisses et placards doivent être utilisés

sés pour se cacher. On peut déplacer le corps des adversaires pour le planquer, détourner l'attention de sentinelles en tapant sur les murs, ou même leur tendre des pièges... Par contre, lorsque l'on avance dans le jeu, et que notre arsenal grossit, il est possible, et même obligatoire parfois, de se livrer à de bonnes séances de tir. Là, on peut s'adonner aux joies de la sulfureuse et du lance-roquettes... Le jeu se découpe en une succession de petits objectifs, comme par exemple prendre des photos, désamorcer des bombes, retrouver un agent, etc. Et de temps à autre un boss vient jouer les trouble-fête et vous défile dans un combat généralement passionnant.

### Le souci du détail

Hormis un fond de jeu impressionnant, une jouabilité quasi parfaite, une diversité de phases de jeu idéale, et un savant dosage des moments clefs du scénario, le jeu jouit également d'une réalisation exceptionnelle. Les graphismes sont très fins, détaillés, et tous les lieux visités regorgent de détails. De plus, bon nombre d'éléments sont interactifs: tirez sur un tuyau, de la fumée jaillit; tirez sur les bouteilles, elles éclatent... Il est même possible de shooter les mouettes en vol! Même constat sur le plan sonore, on entend le vent, la mer, la pluie, et les bruits de pas diffèrent selon la surface sur laquelle on marche. Et ne parlons pas du ...

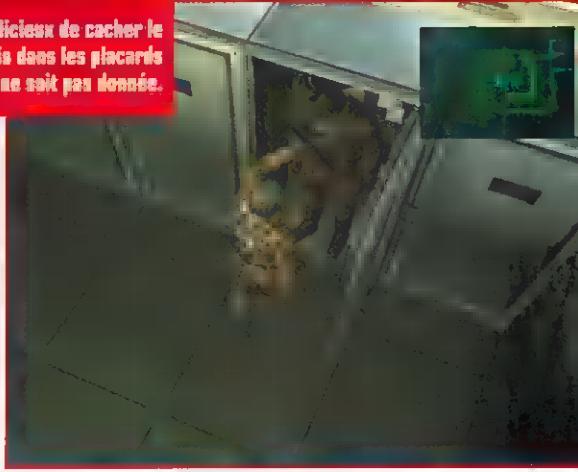


De nombreux pièges sont disposés dans les bâtiments. Mais il y a toujours une solution.

Il est souvent judicieux de cacher le corps des ennemis dans les placards pour que l'alerte ne soit pas donnée.



Selon la partie du corps que l'on touche, les ennemis ne réagissent pas de la même manière.





## METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

... bruit des armes, des explosions fracassantes, des cris des gardes, etc. Enfin, soulignons l'incroyable qualité des cinématiques. Dopés au cinoche américain, les développeurs nous ont concocté de véritables petites merveilles. Certains plans sont hallucinants, mêlant flous, ralentis et effets visuels tout droit sortis d'un *Matrix*. Du grand, très grand art.

### Confort total

Au final, ce Metal Gear Solid 2 est bien le grand jeu que l'on attendait. Rares ont été – et sont – les titres aussi aboutis. Très fidèle au premier volet, il exploite la puissance de la PS2 et offre un confort de jeu total.

Avec une bonne télé qui tape et un bon son qui pousse, il vous fait vivre une douzaine d'heures de pur bonheur, à condition d'aimer le genre. Si on doit lui chercher un seul défaut, on peut regretter que les cinématiques soient si nombreuses, et parfois si longues. Certains joueurs trouveront que cela pénalise la continuité de l'action. Mais bon, quoi qu'il en soit, si vous avez aimé le premier volet, jetez-vous dessus... ■

### OBJECTIFS VARIÉS

En avançant dans le jeu, les objectifs changent. En fonction des événements, vous serez amené à désamorcer des bombes, retrouver un agent secret, libérer un otage, retrouver une fillette, etc. À chaque fois, il faut bien écouter les consignes de vos alliés et récupérer les armes ou objets adéquats si nécessaire.



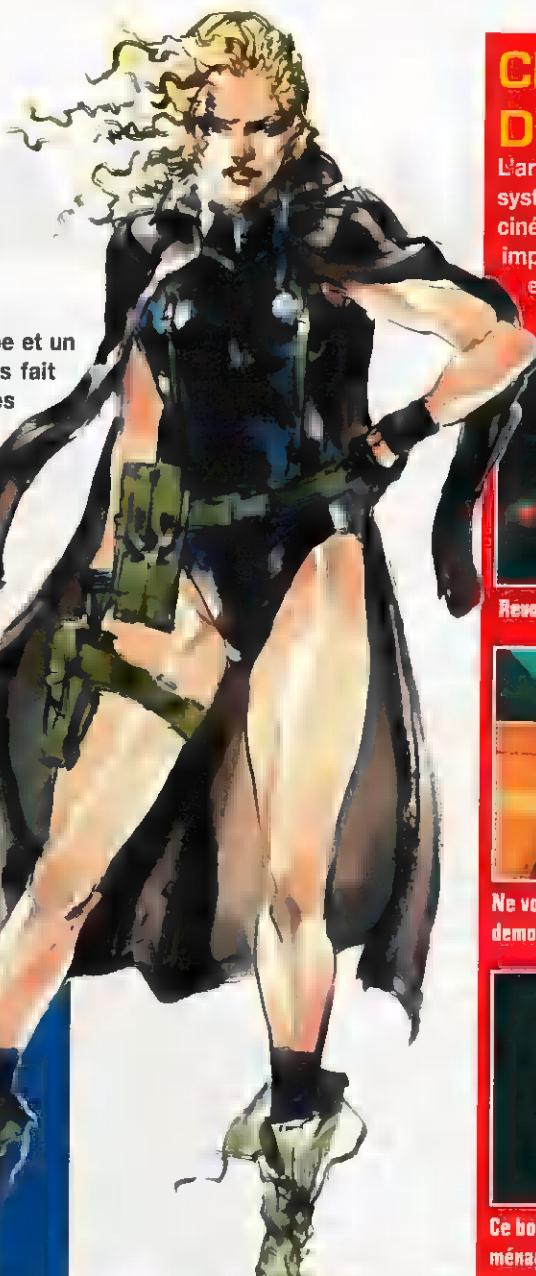
Le désamorpage des bombes se fait à l'aide d'un spray.

Pour infiltrer la partie la mieux gardée et complexe, une tenue de soldat ennemi s'impose.



La fillette est un peu empotée, et doit être tenue par la main. Kojima a-t-il aimé Ico?

Votre première mission consiste à prendre une photo du nouveau Metal Gear...



### CINÉMATIQUES DE OUFI !

L'arrivée d'un personnage clef est systématiquement ponctuée par une cinématique; chaque moment important aussi. Elles sont toutes exceptionnelles, montées comme un véritable film.



Revolver Ocelot est à nouveau de la partie...



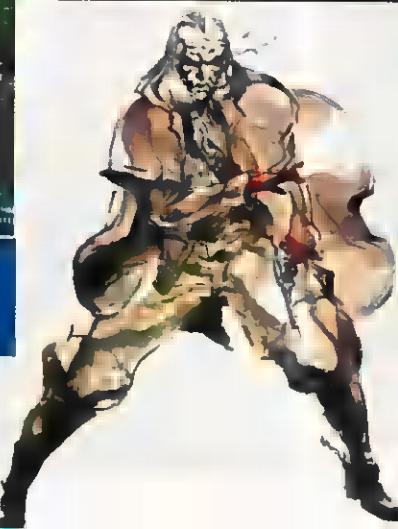
Ne vous fiez pas aux charmes de cette demoiselle, elle ne vous fera pas de cadeau.



Ce bon vieux Snake va encore faire le ménage...



Raiden non plus n'est pas venu là pour plaisanter!



**Magique,  
Grand,  
Superbe !**



## ACCESSOIRES INDISPENSABLES

Pas besoin de vous faire un dessin. Pour infiltrer un complexe armé, détruire des êtres surnaturels et exploser les engins de guerre les plus perfectionnés, ce n'est pas d'un cure-dents, ni d'une aiguille à tricoter qu'il va falloir se servir.



Pour shooter l'avion en plein vol, les missiles Stinger s'imposent.



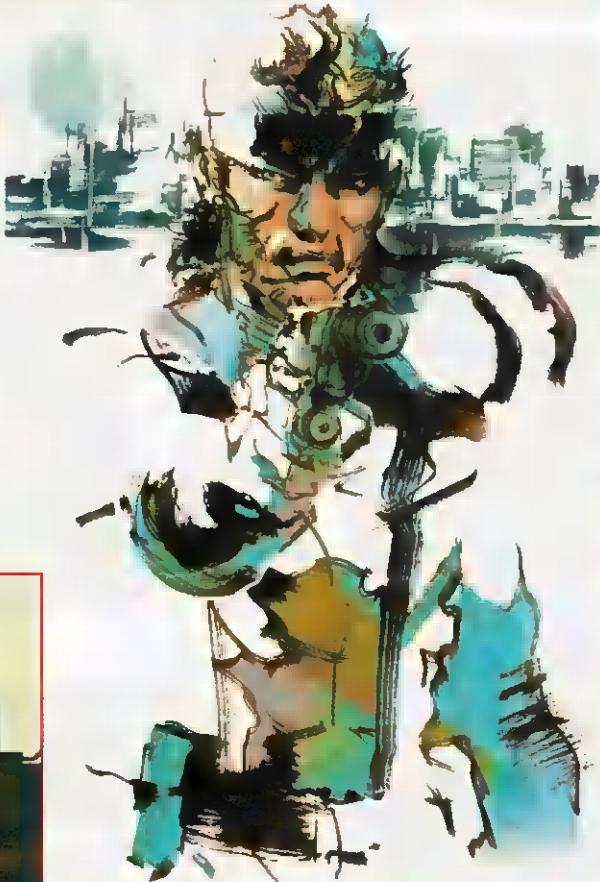
Le sacom est efficace sur les gardes, sauf si'ils ont un bouclier pare-balles.



Avec le fusil à Islette, on peut se faire plaisir et viser les ennemis entre les deux yeux...



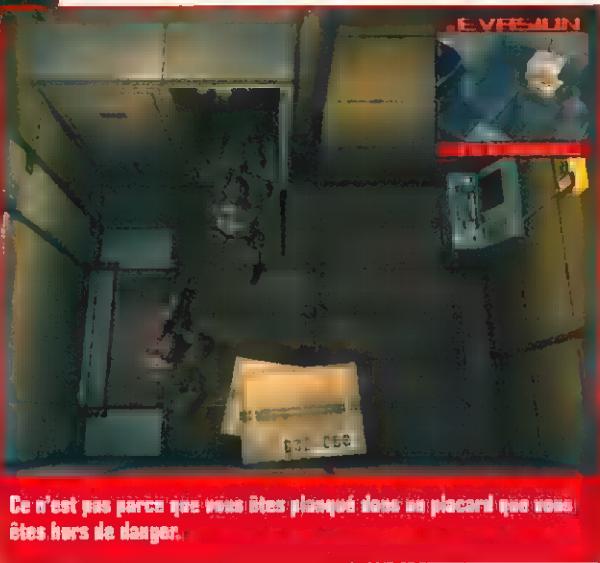
Un des boss marche sur un jet en plein vol. Kojima a-t-il aimé *True Lies*?



L'utilisation et la fonctionnalité des principaux objets nous sont détaillées et expliquées.

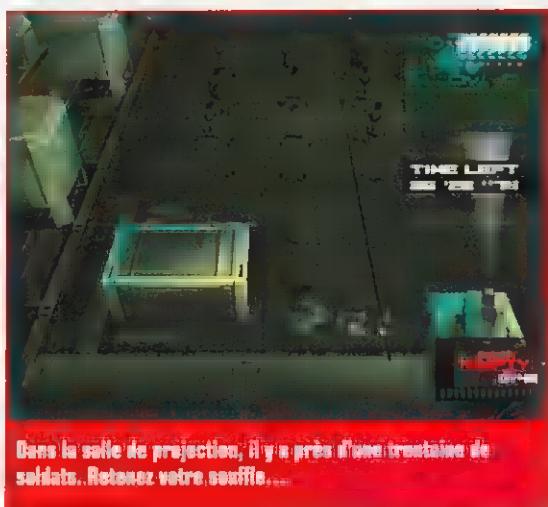


Deux ans que j'attends ce jeu ! Deux ans que je me ronge les ongles avec impatience ! Et à force, j'avais peur d'être déçue. Mais non, Hideo Kojima et son équipe ont vraiment soigné leur bébé, et nous livrent un des meilleurs jeux (à mon sens, le meilleur) sur PlayStation 2 actuellement. Ils ont su garder le mystère autour du scénario, et un conseil : essayez de lire le moins de choses dessus, pour vous préserver l'effet de surprise. Mais, malgré ses qualités, il reste encore quelques menus détails un peu agaçants : les dialogues au codec sont beaucoup trop longs, l'histoire est tirée par les cheveux et la mise en scène ressemble parfois à une parodie de film d'action. Mais qu'est-ce que c'est beau ! Que ces petites réserves ne vous empêchent pas d'apprécier MGS 2 à sa juste valeur, car si vous n'avez qu'un jeu à acheter en ce moment, c'est bien celui-ci.



Dans la salle de projection, il y a près d'une trentaine de soldats. Retenez votre souffle...

Ce n'est pas parce que vous êtes planqué dans un placard que vous êtes hors de danger.



Dans la salle de projection, il y a près d'une trentaine de soldats. Retenez votre souffle...

# test



## METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY



Méfiez-vous de cette charmante demoiselle. Les balles l'évitent...

### SURPRENDRE L'ADVERSAIRE

Avant d'intervenir, il est souvent nécessaire d'analyser et de penser son action. Grâce à la vue subjective, et à la possibilité de regarder dans les couloirs sans se montrer, on peut surprendre ses adversaires, et ainsi de ne pas leur laisser le temps de donner l'alerte.

Trop malins ces testeurs de jeux vidéo...



En se plaquant le long d'un mur, et en pressant L2 ou R2, on peut observer ce qui se passe dans le couloir.



Après avoir observé, on peut surgir et mettre en joue son adversaire.



En arrivant discrètement dans le dos d'un ennemi, on peut le mettre en joue. Il lève alors les bras.



Le premier combat contre Olga est plus corsé que dans la démo.



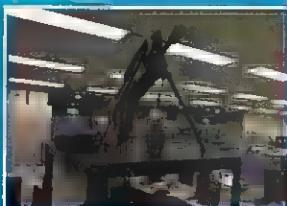
Fatman se déplace sur des rollers. Dès qu'il est à terre, shoootez-le en pleine tête.



Une nouveauté : des phases de saut de plate-forme en plate-forme.

### LE MAKING-OF

Comme ce fut le cas pour Silent Hill 2, Metal Gear Solid 2 sera vendu avec un DVD-vidéo comprenant des suppléments à combien intéressants. Parmi eux, on remarquera particulièrement la présence d'un making-of, d'une durée approximative de 45 minutes, sur les coulisses du jeu. Au programme : des révélations de Hideo Kojima, des précisions, des anecdotes, des commentaires de l'équipe et, aussi, une intervention de Harry Gregson-Williams, le compositeur hollywoodien qui a planché sur les musiques. On en apprend des tonnes. Maintenant qu'il n'est plus tenu au silence, Kojima nous livre plein de secrets. Mais, on ne saurait trop vous conseiller d'enfermer ce DVD avant d'avoir terminé le jeu, car il contient beaucoup de révélations qui pourraient vous gâcher le plaisir. Enfin, ajoutons que ce making-of est une initiative française, et qu'il a été réalisé par l'équipe de Fun-TV. Même les Américains en les Japonais nous envient ce bonus. Certes, le jeu sort chez nous un peu plus tard, mais attendez un peu en veillant la chandelle.



Le codec est toujours là. C'est par lui que s'effectuent toutes vos communications avec les principaux personnages.



Zano

Comme vous, j'attendais ce Metal Gear Solid avec beaucoup d'impatience. Et je dois dire que je n'ai franchement pas été déçu. Il est particulièrement beau, bien construit, et réserve toujours bon nombre de surprises dont Kojima a le secret. Avec du gros son, c'est tout simplement divin ! Et les cinématiques en 5.1, ça le fait vraiment ! Seul regret, le jeu est tellement bon, qu'on le trouve forcément trop court. Et, parfois, les cinématiques cassent un peu le rythme. Mais bon, comme pour le premier volet, on recommande sans hésiter, en corsant la difficulté...

Pour franchir certaines zones où ne pas être repéré, on peut s'agripper aux rebords. Attention, le perso ne tient pas longtemps comme...



### METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

#### les plus

- le scénario et l'ambiance
- le graphisme
- le son

#### les moins

- le léger manque de rythme
- la durée un peu courte

#### intérêt

97%

Incontestablement, Metal Gear Solid 2 est un très grand jeu. Travaillez jusque dans les moindres détails, il fait passer quelques heures de pur bonheur. Un grand moment !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

**test****méga hit****Carnage total !**

# DARK ARENA

**A** près Doom, l'invasion des jeux de tir en vue subjective continue sur Game Boy Advance. L'histoire se déroule en 2046. L'United Arms Organization a créé un camp d'entraînement pour ses meilleurs soldats. Afin de mettre des bâtons dans les roues d'un intrus qui oserait y pénétrer, ce lieu est protégé par des créatures issues de manipulations génétiques. Malheureusement, tout ce passe pas pour le mieux : les créatures censées servir les soldats se rebellent et prennent possession des lieux. Héros dans l'âme, il vous faudra donc parcourir cette immense structure et faire un peu de ménage.

**C'est du Quake-like !**

Ce titre semble s'adresser aux plus boursins. Ici, votre matière grise ne risque pas de surchauffer. Armé jusqu'aux dents, votre seul mot d'ordre sera de blaster tout ce qui bouge. Dans chacun des 20 niveaux que

compte le jeu, il faudra atteindre la sortie. Pour cela, chaque couloir doit être exploré afin de récupérer munitions et clefs. Au fil de l'aventure, votre arsenal va s'étoffer. Au total, ce sont neuf armes allant du pistolet à la mine antipersonnelle qu'il est possible d'obtenir. Côté modes disponibles, le jeu comporte d'abord une partie aventure (en solo) dans laquelle il est possible de choisir son niveau de

culté (easy, normal ou hard). Un autre mode, sans conteste le plus intéressant, est le multijoueur : jusqu'à quatre personnes peuvent jouer en même temps via le câble Link (et avec quatre cartouches). Enfin, le dernier mode est un death match pur et dur. Comme dans Quake ou Unreal sur PC, c'est chacun pour sa peau et celui qui arrive à tuer le plus d'adversaires dans un temps limité gagne la partie. ■



Il faut explorer chaque recoin pour trouver les clefs permettant d'ouvrir les portes menant à la suite de l'aventure.



Le lance-grenades est une arme dévastatrice. Par contre, elle est très lente.



Plus vous avancez dans le jeu, plus les robots ennemis sont coriaces. Gare à ce robot mitrailleuse.



Certains niveaux se déroulent en extérieur. Ils sont bien plus clairs, donc plus agréables à jouer.

Dark Arena est graphiquement très réussi. L'effet de 3D est remarquable.

**oui!****Kael**

Doom sur GBA fut une vraie surprise. Ce Dark Arena l'est tout autant. Ce titre brille par une réalisation fantastique. De plus, tout bouge de manière fluide. Si l'aspect aventure et la diversité ne sont pas ses points forts, Dark Arena a le mérite d'être bourrin à souhait. C'est donc un excellent défouloir. Cependant, l'animation des ennemis n'est pas assez travaillée. Il est dommage de ne se battre que contre des adversaires ayant les bras le long du corps. Cela dit, la GBA nous montre une fois de plus ses immenses capacités. Un excellent Quake-like en «fausse» 3D.

**DARK ARENA****les plus**

- la réalisation
- les armes
- le mode multijoueur

**les moins**

- la difficulté
- l'obscurité
- certains décors répétitifs

**intérêt**

90%

Comme Doom, Dark Arena souffre du manque de luminosité de la GBA. THQ nous offre tout de même un grand jeu d'action.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : MAJESCO
- Éditeur : THQ
- QUAKE-LIKE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE



# EVIL TWIN CYPRIEN'

## UN CYPRIEN EN COLÈRE

En récoltant de petits objets dispersés ça et là, on charge la barre d'énergie du perso. Ainsi, il sera possible de le transformer en Super Cyp et de profiter de ses pouvoirs spéciaux: grands sauts, attaques meurtrières, boules de feu, etc.



Ce sont ces petits objets qui chargent la barre de transformation. Pas besoin de la remplir à fond pour l'activer.



Un fois transformé, il est possible de lâcher de bonnes grosses boules de feu dévastatrices.



En Super Cyp, le perso est plus agile, plus rapide et même plus facile à diriger. Il possède à présent une sorte de double saut.

Dans Evil Twin, on incarne un jeune homme coiffé en pétard doté de pouvoirs surnaturels. Et comme dans la plupart de nos jeux, il est dans une galère totale, et va être confronté à de sérieux problèmes pour sauver tous ses potes détenus par un étrange démon. Riche en phases de plates-formes, parsemé d'énigmes et d'un brin d'aventure, le jeu invite à explorer le monde de Tsoulli. Un univers très étrange, dans lequel il va falloir récupérer la Grande Zipette, un objet tout aussi étrange...

### Glauque et malsain

Dès les premières minutes de jeu, on se rend compte que l'univers dans lequel on va évoluer n'est pas franchement gai, et rappelle un peu la Cité des enfants perdus. C'est sombre, étrange, et particulièrement hostile. Les couleurs dominantes sont tristes, la musique déconseillée à ceux qui ont des tendances suicidaires, et le scénario ne vous fera pas mourir de rire. Bref, sur le plan de l'ambiance, on apprécie le style, c'est du tout bon. De plus, la qualité graphique de l'ensemble est très correcte, même si on a vu mieux. Force est de constater que le tout est agréable pour l'œil. Riches en relief, les décors sont agréablement détaillés, le nombre de niveaux différents permet de ne jamais se lasser.

### Super héros

Pour progresser, notre jeune aventurier est doté des mouvements propres à tous les perso's de jeux de plates-formes. Il saute, s'agrippe, grimpe, gambade et peut lancer des projectiles avec son lance-pierre. Mais il est aussi capable de se transformer, pendant quelques instants, en une merveilleuse créature de combat. Il pourra alors sauter plus haut, courir plus vite, et surtout balancer des boules de feu ou des éclairs dévastateurs sur ses adver-

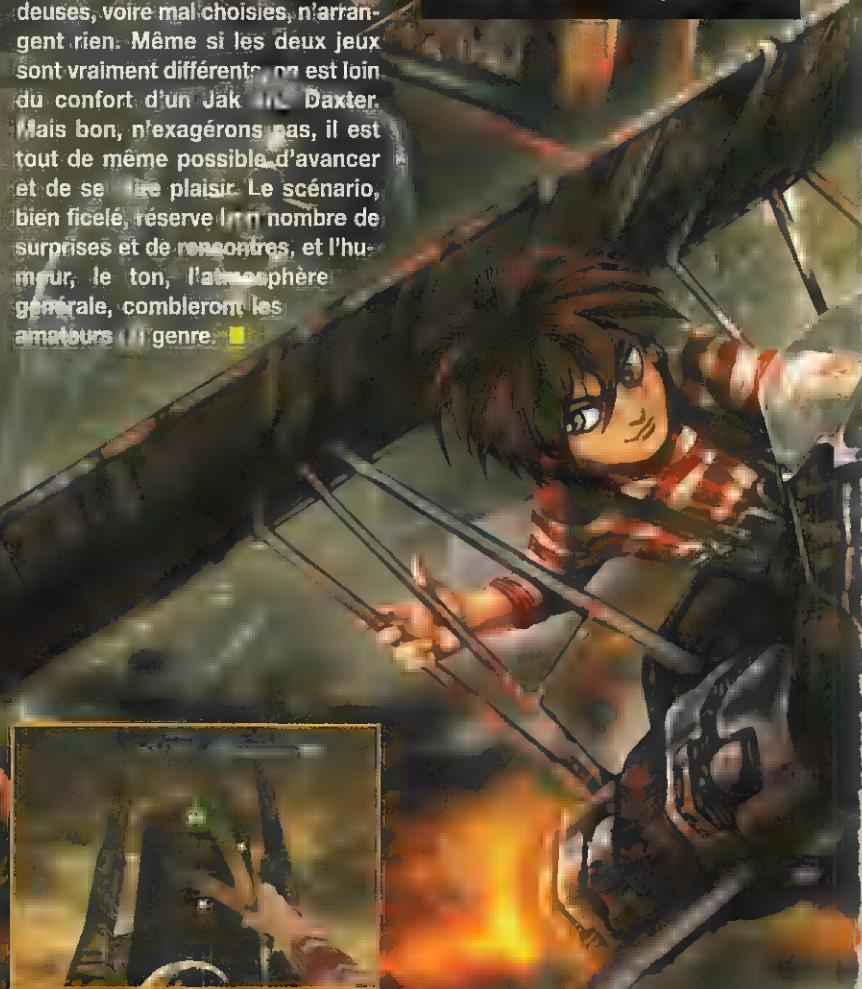
saires. Même si cette transformation ne dure que quelques secondes, elle sera bien utile pour bastonner toutes les sales bestioles qui rôdent, et franchir certains passages.

### Pas très facile

Si l'on aime le genre et ce type d'ambiance, on peut vraiment être tenté par cet Evil Twin. Cependant, mon grand regret, la jouabilité ne permet pas de se faire totalement plaisir. Trop imprécis, le perso complique souvent des situations pouvant sembler banales. Et les caméras, fréquemment hasardeuses, voire mal choisies, n'arrangent rien. Même si les deux jeux sont vraiment différents, on est loin du confort d'un Jak et Daxter. Mais bon, n'exagérons pas, il est tout de même possible d'avancer et de se faire plaisir. Le scénario, bien ficelé, réserve un bon nombre de surprises et de rencontres, et l'humour, le ton, l'atmosphère générale, combleront les amateurs de ce genre.



Ceci vous donne un bon aperçu de l'univers chatoyant dans lequel on évolue.



Avec son lance-pierres, le perso peut shooter des ennemis, mais aussi activer des portes ou des objets.

# SCHRONICLES

Les phases de plates-formes sont nombreuses mais classiques. Les adeptes ne seront pas déboussolés.

Le design du perso est réussi : salopette crade et cheveux en pétard.

Cette bestiole sur sa balançoire est votre guide tout au long de l'aventure. Ne zappez pas ses explications...

Les zones bleues sont des portes entre les niveaux.

oui, mais...

Kael

On ne peut pas dire que la PS2 soit en manque de jeux de plates-formes. Face au mastodonte Jak and Daxter, difficile d'accrocher à celui-ci. Par contre, Evil Twin possède une atmosphère vraiment particulière. Les musiques, l'univers dans lequel vous évoluez, les personnages, tout semble sorti d'un rêve. Seul regret, la jouabilité est beaucoup trop délicate pour vraiment s'amuser. Quant aux caméras, elles tournicotent souvent, ce qui n'arrange rien.

oui, mais...

Zano

J'attendais plus de cet Evil Twin. Même s'il est travaillé et doté d'une atmosphère que j'apprécie particulièrement, il n'a pas réussi à me scotcher. Le perso prise de tête, les nombreux temps morts, les actions répétitives, et la caméra trop lointaine ou carrément mal placée m'ont tout gâché. Dommage, car globalement le jeu procure beaucoup de plaisir aux yeux et aux oreilles, le scénario tient la route et l'aventure s'annonçait assez longue.

Chaque transformation occasionne un bel effet de lumière.



## les plus

- l'univers réussi
- l'ambiance générale
- la durée de vie

## les moins

- la jouabilité délicate
- les caméras hasardeuses
- le principe répétitif

## intérêt

86%

Evil Twin plonge littéralement le joueur dans un univers très particulier. Mais le manque d'action et de précision du perso nuit au plaisir.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : IN UTERO
- Éditeur : UBISOFT
- PLATES-FORMES/AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

**Une ambiance extraordinairement malsaine**



# SUPER SMASH

## SOUVENIR SOUVENIR

Les niveaux que vous allez traverser vous rendront un brin nostalgique. Combien d'heures passées dans le château de la princesse sur Mario 64, dans les niveaux de Zelda 64, ou encore dans Kirby et Pokémon Stadium ? De plus, les thèmes qui accompagnent chaque aire de combat sont tirés des jeux originaux. Le bonheur.



Ce niveau est tiré d'Ocarina of Time sur Nintendo 64. Tout le monde se souvient du voyage à dos de tortue géante.



Voici le château de Peach dans Mario 64. Sur ce toit se trouvait Yoshi. Pour l'atteindre, il fallait obtenir les 120 étoiles.



Voici l'arène Pokémon. Là déroulent tous les matchs de Pokémon Stadium.



Le vaisseau de Starfox constitue aussi un niveau du jeu. La musique y est fabuleuse ; comme l'effet de profondeur.

**S**uper Smash Bros sur Game Cube est le blockbuster de la nouvelle année sur Game Cube. Nintendo se devait d'offrir un titre supérieur au premier volet sur Nintendo 64. Pour ceux qui ne connaissent pas ce titre, précisons qu'il s'agit d'un jeu de combat permettant à quatre joueurs au maximum de s'affronter sur des arènes s'inspirant de l'univers créé par Miyamoto. Pour vaincre son adversaire, il faut l'éjecter de l'aire de combat. Comme pour le précédent opus, une grande partie des personnages made by Nintendo sont jouables : Mario, Yoshi, Zelda, Link, Samus, Pikachu et de nombreux autres encore. Au total, c'est parmi 25 personnages qu'il est possible de choisir son héros.

### Profond !

Cette mouture Game Cube propose un nombre incroyable de modes. Si on retrouve les traditionnels versus et solo, la plupart sont inédits et vraiment intéressants. Par exemple, le mode aventure est un savant mélange de combat, réflexion et plates-formes. Une fois sélectionné son combattant, il faut parcourir des niveaux s'inspirant des jeux Nintendo et proposant un gameplay identique à Super Mario Bros : des plates-formes avec un scrolling

horizontal. Dans le mode event, il faut remporter les épreuves proposées de la bonne manière. Par exemple, éjecter les ennemis deux par deux ou empêcher ses adversaires de briser un œuf de Yoshi. Le mode tournoi est conservé. Dans ce dernier, il faut affronter ses adversaires un contre un pour accéder à la coupe. Il existe des tas d'autres possibilités à découvrir. Les collectionneurs pourront même participer à une loterie afin de gagner de jolies figurines à l'effigie de leurs héros préférés. Il est même possible de prendre des photos de vos plus beaux coups et de les sauvegarder sur une memory card.

### Fun, toujours plus fun

Comme pour le précédent volet, c'est en mode multijoueur que l'on s'amuse le plus. Que vous soyiez deux, trois ou quatre, vous allez pouvoir vous frapper en même temps. Les armes, éléments indispensables du premier épisode, ont été conservées. D'autres ont été entendu être ajoutées. Par exemple, à l'instar de Pokémon, il vous est possible d'envoyer des Pokéball. Un monstre de poche bien connu des fans de la série sortira alors pour attaquer l'adversaire. Pour une prise en main immédiate, les

coups sont simplifiés : seulement deux touches du pad servent à se friter. Pour diversifier ses attaques, il suffit simplement de coupler la pression d'une touche avec une direction. En les diversifiant, vous pouvez enchaîner des petits combos. Quelles que soient votre dextérité et votre expérience de la baston, il est très facile de maîtriser son combattant. Ce qui rend les affrontements bien plus intéressants et sans réel meneur.

### Impeccable

Pour ce qui est de la réalisation, rien à redire. Tout frôle la perfection. Graphiquement, les personnages et les décors sont très détaillés. Avec quatre personnages présents à l'écran, on ne constate aucun ralentissement, même lorsque la caméra zoomé et que des explosions surviennent. Les thèmes musicaux sont les musiques des jeux auxquels les héros font référence. Pour cette occasion, elles ont été retravaillées. Ainsi, on peut entendre des mélodies de Mario, Zelda, Star Fox et Pokémon. À la fois jeu de combat et jeu de société, Super Smash Bros sur Game Cube est une grande réussite. Il est jouable à plusieurs et, de plus, il permet de faire une référence.

## Du fun, du fun... et du fun !

La loterie permet d'obtenir les figurines des personnages plus facilement. Mais il faut gagner des jetons pour y participer.



Avec le temps, votre collection devient énorme. Vous pouvez tranquillement l'admirer.



# BROS MELEE



Plus votre pourcentage est élevé, plus vous risquez de vous faire éjecter du combat.

Certaines aires sont immenses. Ici, le combat commence sur un bateau. Quand il s'échoue, la baston se poursuit sur des plates-formes mobiles.



L'épreuve du lancer de sac est compliquée, car il faut enchaîner un grand nombre de coups pour réaliser un score honorable.



Les Pokéballs renferment toutes sortes de Pokémon. Chaque monstre qui apparaît lance une attaque.



Le mode aventure est un grand jeu de plates-formes classique, découpé en 10 niveaux. Excellent !



Avec le temps, vous pouvez débloquer des personnages cachés.



oui!

Zano

Voilà donc la suite de Super Smash Bros N64. Je trouve que le jeu n'innove pas vraiment. Le principe est identique, les armes à peu près les mêmes, et le gameplay n'a pas changé d'un poil. Ce qui n'est pas plus mal, car c'est justement tout ça qui rendait le premier épisode si agréable. Cette suite propose d'avantage de modes, des personnages supplémentaires et des graphismes magnifiques, tout comme la musique. À plusieurs, le bonheur est vraiment immense. Un excellent jeu à posséder impérativement.

oui!  
Kael

De prime abord, Smash Bros n'a rien d'extraordinaire. Il est beau et jouable, mais le tout semble un peu trop fouillis. Cependant, une fois le paddle entre les mains, difficile de ne pas craquer. Les coups sortent très facilement et les nombreux modes proposés promettent des heures et des heures de jeu. Si, en solo, on s'ennuie au bout d'une dizaine d'heures, les parties s'éternisent en multijoueur. Ma préférence va au mode tournois : 64 combattants, des dizaines de combats, le pied !



## les plus

- les nombreux modes
- la prise en main
- la réalisation

## les moins

- le mode solo ennuyeux à la longue
- les perso trop semblables

## intérêt

90%

Smash Bros Melee est plus proche du jeu de société que de la baston informatique. Le nombre de modes disponibles est son principal atout.

- Version : IMPORT US
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- BASTON 3D
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE



## ÉPÉE DIS DONC !

À la différence du jeu original, Maximo ne peut pas changer d'arme : il est équipé en permanence d'une épée. En revanche, l'armure qui le protège est dotée de trois niveaux de puissance.



L'armure ■ base. Légère, elle ne tient pas longtemps, face aux coups des adversaires.



L'armure ■ deuxième niveau. On la reconnaît grâce au casque que porte Maximo.



L'armure d'or, la plus efficace, vous rend invincible durant ■ secondes.



Quand l'armure ■ base saute, vous vous retrouvez en caleçon. Pas ■ quoi faire le malin !

**M**aximo est l'adaptation de Ghouls'n Ghosts, dernier épisode d'une célèbre série de jeux d'arcade de la fin des années 80. Nouveau millénaire oblige, le jeu est désormais tout en 3D mais conserve cependant tous les atouts qui ont fait son succès il y a plus de 10 ans maintenant.

### Recette identique

La musique tout d'abord : elle est identique à l'originale. Le principe ensuite : il s'agit d'un jeu de plates-formes. Enfin, la jouabilité : le personnage conserve son double saut, qui lui permet d'atteindre des plates-formes situées en hauteur. Maximo, héros que l'on contrôle, est toujours équipé de son armure et porte sous sa protection d'acier, le même caleçon blanc à coeurs rouges qui a fait son succès auprès des filles il y a quelques années. Tout comme autrefois, le sol se déforme parfois, faisant apparaître des plates-formes ou au contraire des précipices dans lesquels il ne fait pas bon chuter. Les coffres sont toujours présents et contiennent argent, potions, clés, boucliers ou diamants. Attention, ils peuvent également renfermer des pièges : tout ce qui brille n'est pas d'or.

### Un chevalier en caleçon

Maximo, chevalier que l'on incarne, est équipé de différentes armures qu'il récupère au fil de son avancée dans le jeu. Elles ■ protègent plus ou moins efficacement contre ses adversaires. Attention, l'armure de base venait ■ disparaître, notre preux chevalier se retrouverait en caleçon !

Cependant, à la différence du jeu d'arcade original, les armures ne procurent pas de pouvoirs spéciaux à Maximo. Autrefois, elles permettaient à notre chevalier d'envoyer des éclairs, de gonfler la puissance de ses armes ou encore de faire apparaître des coffres cachés sous terre. Ici, elles ne servent que de simples protections et rien d'autre. Au vu de la difficulté du jeu, c'est déjà beaucoup ! Autre changement important ■ signaler : les armes n'évoluent pas. On se contente de frapper ses adversaires avec une

épée du début à la fin du jeu. Seule une évolution en épée de feu ou de glace est proposée. On aurait aimé, comme avant, pouvoir se servir de torches, de couteaux ou de carreaux d'arbalète. Dommage...

### Objets trouvés

On peut également récupérer, à travers les niveaux, différents objets qui vont vous servir d'armes : coups spéciaux (boules de feu, coups d'épée circulaire...), boucliers, épée de feu ou de glace... Chaque utilisation nécessite une certaine manipulation et consomme quelques points de magie à votre jauge initiale. Attention ■ ne pas en abuser afin de pouvoir user de vos coups spéciaux au moment opportun, c'est-à-dire devant des ennemis plus coriaces que les autres, comme les boss par exemple.

Certains coffres ■ contiennent ni clé, ni trésor : ils sont piégés !



### FLASH BACK

Maximo, on vous l'a dit mais c'est toujours utile de vous le répéter, est l'adaptation du jeu d'arcade Ghouls'n Ghosts. Les programmeurs ont su conserver tous les éléments de la version originale pour l'intégrer dans cette nouvelle mouture.



Arthur, en caleçon ■ avec ■ la barbe, devant des tours qui crachent des crânes humains.



Le même personnage, 10 ans plus tard, sans barbe mais toujours en caleçon devant le même genre ■ tourelles.

# IMO- ORY

test

Le double saut permet de se sortir de situations difficiles.

Oldies but goodies

Dans le niveau de glace, les ennemis ont le sang chaud.



Le chemin à suivre n'est pas toujours évident. Il faut se montrer habile et bien regarder où l'on pose les pieds.





# MAXIMO - GHOSTS TO GLORY



Gare à ce magicien: il vous transforme en quelques secondes en vieillard ou en bébé en couches. Évitez-le!



Les coups spéciaux sont faciles à sortir et permettent d'éliminer facilement vos adversaires.



La première chose qui frappe lorsque l'on joue à ce Maximo, c'est sa difficulté. Si franchir le premier monde est à la portée de tout le monde, l'aventure se corse considérablement après. Les ennemis sont souvent très difficiles à battre car ils se protègent sans arrêt. De plus, la gestion des sauts très douteuse n'arrange rien. Pour venir au bout de ce jeu, chaque niveau doit être parfait. Si vous perdez un continue dans les trois premiers mondes, il vaut mieux recommencer tout depuis le début. Mais tant de difficulté est très motivant. L'univers est fantastique, les musiques sont magnifiques et l'aventure est grandiose.



Ces reliques contiennent un certain nombre de boules d'énergie. En collectionner 50 vous offre un continue de plus.



## SOL MOUVANT

Comme autrefois, la surface sur laquelle vous évoluez n'est pas toujours très stable. Si, dans le titre original, des collines faisaient leur apparition, on trouve également dans cette nouvelle version des sols qui s'effondrent. Gare où vous mettez les pieds!



Une surface tout ce qu'il y a de plus normal à première vue. Mais ne vous précipitez pas sur les pièces d'or.



Un pas de plus et certaines parties du décor s'effondrent, laissant place à un profond précipice.

oui!

Niiico



Pour éliminer le troisième boss, faites-le reculer sur les grilles pour que sa jambe de bois soit bloquée. Ensuite, frappez-le !



## CHAUD !

Dans le quatrième monde, celui des Ténèbres, on évolue dans un univers où le Mal et le Feu s'associent contre vous. Une fois de plus, la difficulté est au rendez-vous.



Un piège classique des jeux de plates-formes : la masse qui oscille. Un bon timing et on n'en parle plus.



Autre classique du genre : les têtes de dragon qui crachent du feu.

## AU BESTIAIRE LES MONSTRES

La diversité des monstres est très importante. Même si l'il s'agit principalement de squelettes, on trouve dans le bestiaire un condensé de sales monstres qui donnent parfois la chair de poule.



Dans les marais, des crocodiles géants ont tendance à apparaître sous vos pieds.



Usez de votre bouclier comme protection contre ces squelettes redoutables.



Ces fleurs magnifiques vous crachent à la gueule du pollen pas vraiment amical.



Ces gros monstres sont dangereux si vous les frappez n'importe quand. Soyez patient.

**MAXIMO**

## les plus

- le graphisme
- la variété des niveaux
- la fidélité à l'original
- l'ambiance sonore

## les moins

- la difficulté trop importante
- la prise en main parfois hasardeuse

## intérêt

92%

Maximo est la meilleure adaptation 3D d'un jeu d'arcade des années 80, et l'un des meilleurs jeux de plates-formes du moment. Attention à la difficulté !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : E.A.
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Difficulté : TRÈS ÉLEVÉE



Le boss du premier niveau est immense. Lancez votre bouclier dans ses jambes et frappez-le ensuite au visage.



Attention à ces fantômes : s'ils vous traversent, ils vous retirent des bonus qui servent à gagner des continues.

**test****Consoles+ d'Or**

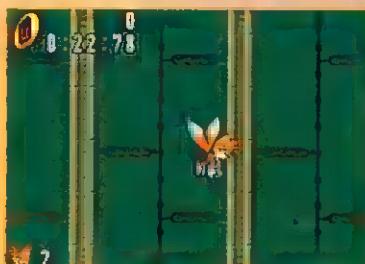
# SONIC ADVANCE



**J**amais, même dans les rêves les plus fous, on n'aurait imaginé voir débarquer un Sonic sur une console Nintendo. C'est désormais le cas à la fois sur GC et sur GBA. Sur cette dernière, nous avons affaire à un jeu de plates-formes 2D, à l'image des premiers épisodes sur Megadrive. Le joueur incarne Sonic, le hérisson bleu, à travers six larges zones découpées en deux actes chacune. Le but reste le même : retrouver les émeraudes dérobées par le Dr Eggman (alias Robotnik) ■ sauver les animaux prisonniers. Cette mouture prend en compte les dernières évolutions de la série. Ainsi, en début de partie, vous avez le choix entre quatre personnages aux capacités différentes. Sonic est expert en roulés-boulés ; Knuckles peut planer et escalader ; Tails se sert de ses deux queues pour voler ; quant à Amy Rose, elle est dotée d'une grande détente et frappe ses adversaires avec son maillet. Les compétences de chacun sont nécessaires pour explorer tous les recoins des niveaux.

**Il est beau ! Il est fun !**  
Cela s'avère même indispensable si vous voulez mettre la main sur les précieuses gemmes. Ça et là sont disséminés des bumpers spéciaux menant aux niveaux bonus. Dans ces derniers, votre personnage se trouve sur une planche de surf et tombe dans un tube. Il faudra alors collecter le maximum d'anneaux avant la fin de la chute.

Graphiquement proche de la version Megadrive, cette cuvée Advance est pourtant très fine. Les différents protagonistes sont très détaillés. Pour ce qui est des couleurs, on retrouve les tons pastel d'autan. Enfin, la jouabilité reste inchangée. Vous vous lancez dans une course folle, effectuez des loops et rebondissez un peu partout pour arriver à ■ fin du niveau. Il existe une grande quantité de chemins possibles qui sont autant de raisons de recommencer un même niveau encore et encore. Enfin, tous les anneaux que vous ramassez vous serviront de monnaie pour acheter de quoi nourrir et élever votre petit Chaos dans le mode prévu à cet effet. Avec de la patience et de la persévérance, il sera assez fort pour investir votre Game Cube que vous aurez connectée à votre GBA... Bref, ce Sonic est une véritable réussite. ■



Si on m'avait dit il y ■ dix ans que je jouerais un jour à Sonic sur une console de Nintendo, je ne l'aurais pas cru. Cette version Game Boy Advance possède tout ce qui fait le charme de la série sur Megadrive : du speed, du fun et de la recherche.

Graphiquement, c'est quasi parfait. Les personnages comme les décors sont plus fins, et l'animation est terrible. Par contre, à une telle vitesse, on ne voit pas grand-chose sur un si petit écran. Le rétro-éclairage aurait sans doute pu arranger cela...



## les plus

- la réalisation
- l'animation
- la durée de vie

## les moins

- le mode Chaos répétitif
- la difficulté élevée

## intérêt

95%

Sonic sur Game Boy Advance est une pure merveille. Le jeu est fluide, très rapide ■ superbement réalisé. On en redemande...

- Version : IMPORT JAPON
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : SONIC TEAM
- Éditeur : SEGA
- PLATES-FORMES 2D
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE

# test

# GUILTY GEAR X

Dizzy est le boss de fin du mode arcade (avant les perso cachés). Cette femme-ange est extrêmement rapide.

Voici enfin venir sur PS2 le jeu de baston que beaucoup de personnes considèrent comme "Street Fighter killer". Le principe ne diffère pas des titres du même genre: vous choisissez votre personnage parmi les quatorze de base proposés, et vous partez au combat. Les menus sont très limités. L'arcade est le mode principal: dans celui-ci, vous devez battre vos adversaires l'un après l'autre. En mode survival, vous devez tuer une infinité d'adversaires avec une seule barre d'énergie, le but étant d'atteindre un level supérieur à 100. Enfin, si vous souhaitez apprendre à maîtriser les différents coups et pouvoirs, le mode versus vous propose du "un contre un", soit contre un ami, soit contre l'ordinateur.

## Ca slasher

Par rapport à un quelconque Street Fighter, Guilty Gear X gagne en intérêt par son aspect technique beaucoup plus poussé. Avec de la maîtrise, il est

possible de réaliser des combos totalement dingues. La barre de pouvoirs est bien présente et vous permet de réaliser de grosses attaques. Ces dernières s'effectuent avec les boutons de Slash, il est même possible d'en combiner plusieurs. Par exemple, lorsque votre personnage est en furie (les quatre boutons pressés-en même temps), il peut, après une manip particulière, lancer une attaque dite "destroyer" qui envoie directement votre adversaire au tapis.

## Les joies du 50 hertz

Ce Guilty Gear sur PS2 propose un design des personnages carrément hallucinant. Et l'animation n'est pas en reste: à voir les protagonistes bouger, on se croirait devant un véritable dessin animé tellement tout est fluide et détaillé. Mais venons-en cependant au gros point noir du titre: Guilty Gear X souffre du syndrome Devil May Cry. Alors que la version japonaise était excellente, le jeu a perdu toute sa pêche dans la

conversion aux normes françaises: merci le 50 Hz! Le jeu est très lent, ce qui diminue fortement son gameplay. Alors que l'option 50/60 Hz est de plus en plus fréquente, elle a été oubliée ici, comme dans Devil May Cry. C'est dommage, car du assuré qu'on attendait, Guilty Gear ne devient qu'un jeu de baston assez commun. ■



Faust est le perso le plus drôle du jeu. Il n'en est pas moins redoutable.



Peu importe la quantité d'énergie de l'adversaire. Avec le "Destroyer", il meurt immédiatement.



## Le syndrome Devil May Cry

Terminer un combat avec un super pouvoir rapporte plus de points.



## oui... et puis non!

### Kael

Il est clair que le titre de Sammy est bien meilleur que le dinosaure Street Fighter (enfin!). Cependant, je me pose quelques questions... L'import est bien souvent critiqué par les éditeurs, mais si c'est pour nous offrir, en guise de versions officielles, des adaptations bâclées, le marché de l'import ne risque pas de diminuer! Un seul regard sur la version jap, et votre pitoyable jeu français risque de terminer à la poubelle. Choisissez donc la version japonaise de Guilty Gear, si c'est possible, sinon achetez plutôt un bon vieux Street Fighter.



Sangoku présent dans Guilty Gear?... Non! Mais Chipp s'en inspire énormément.



## les plus

- la réalisation
- l'animation
- les musiques

## les moins

- la version française en 50 hertz

## intérêt

80%

Après Devil May Cry, c'est au tour de Guilty Gear de se faire amputé par le 50 hertz. Cela doit faire partie des joies de l'exception culturelle française.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : SAMMY
- Éditeur : VIRGIN
- BASTON 2D
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE



# WIPEOUT FUSION

## LA BONNE BLASTE

Armes et autres bonus divers agrémentent les courses de ce WipEout de bonnes petites surprises. Les accélérateurs sur le sol et les bonus vont illuminer vos tours de circuits.



Un bel effet, mais gardez un œil sur la piste.



Les raquettes sont assez imprécises, mais diablement puissantes.



Ce défi demande un peu de savoir-faire. Cartonnez un adversaire pour atteindre le podium et gagner un max de points.



Les missiles atteignent toujours leurs cibles lorsqu'elles sont lequées.

**L**e moins que l'on puisse dire, c'est que ce WipEout Fusion a su se faire attendre. Il a déjà de très longs mois que nos grands amis de chez Sony nous livrent au compte-gouttes des images de cette course futuriste annoncée comme révolutionnaire. La version définitive nous est enfin parvenue. Les spécialistes des jeux vidéo ne seront pas surpris par l'agencement des modes sur l'écran de sélection qui suit l'introduction dynamique en images de synthèse. Le mode arcade est réservé aux impatients qui veulent en prendre plein les mirettes le plus rapidement possible. Ils choisiront une équipe parmi les trois proposées en début de partie. Chacune est composée de deux pilotes. Un seul est disponible d'entrée de jeu, le second est disponible par la suite. Par ailleurs, on débloque les circuits en réalisant la pole position sur les premières pistes accessibles. Une course en mode reverse est proposée pour compléter tous les niveaux. Un système de médailles viendra récompenser vos exploits.

### Tout pour l'éclat

Le mode défis vous place dans des situations imposées particulièrement périlleuses, dans lesquelles il faudra gagner des courses en un contre un ou encore détruire des adversaires avec un certain type d'armement. Vos succès vous rapporteront des bonus et des récompenses étonnantes. Le mode multi-joueur, lui, propose aux amis de se

lancer des défis sur les parcours les plus tortueux. Le mode contre-la-montre consiste à boucler les tours le plus vite possible. Une bonne connaissance des tracés est essentielle pour assurer des performances optimales. Les nombreuses options présentes au cours du jeu tendent à augmenter son intérêt et à favoriser sa prise en main.



Quelques décors proposent de la verdure. Mais les couleurs manquent un peu d'intensité.

### Précision et régularité

Le mode ligue AQ est le moment fort du jeu. Vous choisissez une écurie et un type de vaisseaux – il faut savoir que chacun d'eux est doté d'aptitudes particulières. De nouveaux véhicules apparaîtront en cours de compétition. Divisé en petites ligues, ce mode demande de la précision et de la régularité dans les résultats. Une série de trois courses vous est imposée, et seul un bon classement au terme de ces courses vous donne accès à la mini ligue suivante. Des courses appelées "défis" peuvent intervenir si vous réalisez de très bons résultats et vous donnent accès à de nouveaux bolides et à des pilotes chevronnés.

Le soleil peut vous éblouir ! Veillez bien rester sur la piste.

# test

## Effusion de sensations

Il faut réagir au quart de tour pour éviter de se tromper de chemin.



Dans le mode arcade, il va falloir parcourir les circuits dans les deux sens pour récupérer toutes les médailles d'or.



Le démarrage demande de la puissance et beaucoup de technique.

Grâce au boost, vous allez pouvoir laisser vos concurrents directs sur le carreau!



oui, mais...

## Toxic



Les boucliers retardent les attaques des vaisseaux ennemis. Attention aux coups en traître.



Les accélérateurs sur le sol de la piste peuvent vous faire rattraper vos concurrents.

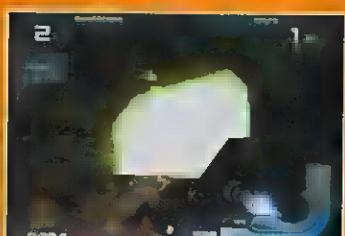
WipEout a partiellement réussi son passage sur PlayStation 2. Les érudits ne seront pas surpris par cet épisode, car rien de très original ne vient marquer le changement de console. La ligue AQ est longue et le mode arcade bien dynamique. Réalisation de grande qualité, effets bien réussis... Il manque juste un brin de folie pour nous enthousiasmer. Il est facile de prendre du plaisir à jouer, mais, à la longue, le manque d'intérêt peut se faire sentir.

# test



## WIPEOUT FUSION

### UN BEAU VOYAGE !



### TOURNEZ MANÈGE !

Les circuits sont loin d'être des lignes droites. Voici quelques exemples des topographies les plus marquantes.



Admirez cette belle descente !  
Presque aussi vertigineuse que celle de nos amis SR !

Il vaut mieux prendre une trajectoire souple pour ne pas toucher les bords de la piste.



La vitesse est considérablement augmentée dans ce passage bien difficile.

On se croirait à Monte-Carlo ! Les lumières éblouissantes et la vitesse sont grisantes.



Les intempéries peuvent changer le déroulement d'une course.



oui, mais...

Zano

Je suis forcé d'admettre que ce WipEout est une petite merveille. Super beau, super fluide, il offre toujours de bonnes sensations. Cependant, je le trouve un peu moins pêchu que les précédents volets. Légèrement moins rapide, les armes occasionnent peu d'effets visuels, et la bande son s'avère nettement moins énergique. Dommage. Globalement, l'ensemble offre moins de sensations, moins de montées d'adrénaline... Mais bon, l'esprit WipEout est toujours là, les tracés et les vaisseaux sont délirants, et les adeptes vont forcément aimer.

**WipEout Fusion**

### les plus

- la réalisation
- les sensations extrêmes

### les moins

- les circuits un peu répétitifs
- l'aspect rigide

### intérêt

91 %

Un jeu ultra rapide et très technique qui demande beaucoup de maîtrise. La réalisation est de grande qualité. Manque juste un brin d'innovation.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogue : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : LIVERPOOL
- Éditeur : SONY
- COURSE FUTURISTE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : ELEVÉE

# test



# UEFA CHAMPIONS LEAGUE.

## SAISON 2001-2002

Les détails sont carrément impressionnantes!



Après une introduction qui rappellera de beaux souvenirs aux accros des soirées foot à la télévision, le premier écran de sélection vous présente le menu des réjouissances. Le mode exhibition ne permet pas de voir de beaux joueurs musclés dans le plus simple appareil, mais de disputer un match rapide entre deux équipes prédéterminées. Sans souci de stratégie ni de gestion du banc de touche, vous pourrez jouer un match de très haut niveau dans les conditions les plus simples. Un match amical, dans

lequel on peut sélectionner deux formations parmi la crème des équipes européennes, offre le cadre idéal pour se lancer des défis entre amis. Dans ce mode, seules les conditions de jeu sont paramétrables et il ne faut se soucier que d'aligner sur le terrain les joueurs les plus à même de faire la différence balle au pied.

### Les modes entraîneurs

Le mode UEFA Champions League est la principale attraction de ce soft de football. Vous allez y retrouver les grosses pointures de la plus importante compétition de football européen. Les plus grands clubs ont, en effet, dans leur effectif ce qui se fait de mieux sur le plan footballistique. Décomposée en phases éliminatoires puis en matchs décisifs, cette compétition permet d'affronter les plus grosses écuries européennes. Et c'est toujours un plaisir de voir évoluer Zidane ou Figo du Real de Madrid, ou encore Beckham et Veron de Manchester United. Évidemment, comme dans la réalité, il faut réaliser des bonnes prestations à chaque match pour arriver à la finale. Un mode entraînement est là pour vous aider à réaliser de beaux gestes et de beaux enchaînements.



Del Piero va décrocher la lunette.

Voici un beau débordement de Claude Makélélé.

## L'habit ne fait pas le moine



Une vilaine faute qui interrompt une belle action.



non, mais...

Toxic

UEFA Champions League Saison 2001-2002 n'est pas un bon jeu de foot. C'est le moins que l'on puisse dire! La jouabilité est sans nuances, et ne propose pas d'évoluer en toute liberté sur le terrain. Pour tout dire, c'est souvent ■ chaos le plus total! Il est vraiment dommage qu'un jeu au graphisme intéressant et à la licence prestigieuse soit à ce point desservie par une maniabilité ■ problématique. Dommage, la plus grande compétition européenne de foot n'est pas dignement représentée.



### les plus

- la licence UEFA
- le graphisme fin et détaillé

### les moins

- aucune nouveauté dans les modes de jeu
- la jouabilité problématique

intérêt

73%

Très peu divertissant, bancal ■ finalement sans intérêt, ce foot ne vaut que par ■ licence et son graphisme.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : TAKE TWO
- Éditeur : TAKE TWO
- FOOTBALL
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



# MAX PAYNE

**S**orti cet été sur PC, Max Payne a fait couler beaucoup d'encre... et de sang. Il n'aura fallu attendre que quelques mois pour le voir sur PlayStation 2. Amateurs de films de John Woo fans du film *Matrix*, Max Payne s'adresse à vous. Explications.

## Flic ou voyou ?

Flic à New York, Max Payne est un agent infiltré dans la mafia. Sa mission, mettre un terme aux différentes activités de Jack Lupino, parrain local. Un soir, en rentrant chez lui, il trébuche sur les cadavres de sa femme et de son fils. Sa soif de vengeance le dissuade alors de plonger dans le désespoir, et une course poursuite complètement folle s'engage alors entre notre flic

et la mafia. L'univers dans lequel nous plonge Max Payne évoque celui des séries noires des années 50 : bars à putes, hôtels miteux grouillant de rats et de cafards, junkies à tous les coins de rue... L'ambiance est lourde et palpable. L'action se déroulant essentiellement en intérieurs (hôtels, entrepôts, salle de concert, bars ou parking), on se sent rapidement claustro et mal à l'aise durant toute la partie. C'est simple, ce jeu transpire le Maurice Dantec et Chandler à plein nez!

## L'effet "Matrix"

Attention, ne vous y trompez pas : le personnage que vous dirigez est vu de dos, façon Tomb Raider, c'est bien un Doom-like que nous avons sous les yeux. Pour preuve, où que l'on aille, quoi que l'on fasse, on passe le plus clair de son temps à tirer sur tout ce qui bouge. Et c'est sur ce point que repose tout l'intérêt du jeu. En effet, la fonction "bullet time" est pour la première fois intégrée dans un jeu vidéo. Ce qui a fait le succès des films de John Woo ou mieux, de celui des frères Wachowski, *Matrix*, fait désormais partie de l'univers des jeux vidéo. Le bullet time est une fonction qui s'active à tout instant de la partie. Le temps se fige et l'action se déroule alors exclusivement au ralenti. Le héros plonge vers l'avant, sur le côté, en arrière, tout en titillant la détente de ses nom-

breuses armes. Comme dans *Matrix*, les balles produisent un vortex visible à l'écran. Les caméras virevoltent autour du personnage, les douilles giccent de votre flingue, vos armes crachent tout ce qu'elles ont dans le chargeur, et crépi explosent tandis que les balles "conféritent" la peau de vos adversaires. Les sensations sont uniques, indescriptibles, il faut les essayer pour le croire. Bluffant !

## Arthur Rambo

Le jeu est divisé en trois chapitres contenant chacun plusieurs épisodes. Au final, ce ne sont pas moins d'une vingtaine de niveaux, assez courts il faut bien le reconnaître, qui sont proposés. Chaque épisode est ponctué par une séquence cinématique ou par une phase de transition, façon bande dessinée. Au cours du jeu, votre personnage va voir son arsenal s'étoffer rapidement. Soit en trouvant de nouvelles armes dans des caches, soit en ramassant celles sur le corps des adversaires terrassés : pistolets automatiques, mitrailleuse, fusil d'assaut, grenades, lance-grenades, cocktails Molotov et autre carabine à canon scié sont de sortie. Peu d'énigmes sont proposées : s'il faut quand même actionner de temps à autre un interrupteur ou exploser un cadenas pour ouvrir une porte verrouillée, le jeu est basé sur l'action avant tout. On est là pour déchirer ses adversaires, et ça se sent !

## Prise en main laborieuse

Le jeu, agréable à jouer sur PC grâce à la souris, est ici, sur PlayStation 2, difficile à prendre en main. Tout du moins dans un premier temps. Il est vrai que diriger son personnage avec une molette analogique et diriger le viseur de l'autre n'est pas évident. Heureusement, passé une bonne demi-heure de jeu, tout rentre dans l'ordre, et le personnage fait ce que l'on désire. On passe d'ailleurs la plupart du temps à lui faire exécuter n'importe quoi tant la fonction bullet time est impressionnante. Attention cependant à ne pas vous disperser, car

vous ne tuez pas d'adversaire, votre réserve de fonction bullet time (indiquée dans une jauge en bas de l'écran) diminue et ne se renouvelle pas. Seule fausse-note à signaler, la gestion des sauts qui est, comme souvent dans ce genre de jeu, assez mauvaise. Il faut en effet parfois recommencer plusieurs fois la même scène, suite à une chute mortelle causée par un incontrôlé.

## Overdose

Max Payne est de loin le jeu d'action 3D le plus impressionnant du moment et donnera naissance, c'est certain, à de nombreux clones. La fonction bullet time, comme au cinéma, risque de faire des émules. L'univers dans lequel on évolue est ultra glauque, la violence se retrouve à tous les coins de rue, et on fait parler la poudre comme on va chercher son pain. Max Payne propose également quelques séquences chocs, histoire de nous rappeler combien l'atmosphère de ce jeu est morbide. Par deux fois, on se fait capturer par la mafia, et on se retrouve tabassé, torturé, drogué et ligoté sur une chaise. Les niveaux proposés sont alors complètement hallucinants, une sorte de voyage dans les souvenirs de notre héros. Tout est confusion, chagrin et haine : couloirs fuyants, cris d'enfant et de femme, mares de sang, particules d'hémoglobine en suspension dans l'air, perspectives tronquées... une overdose de malheur. Notez que, comme GTA3, Max Payne est vendu 45 euros, un peu moins de 300 francs. Et là, ça vaut la peine ! ■



Pas le temps d'ouvrir les fenêtres : passez à travers !



Pas le temps d'ouvrir les fenêtres : passez à travers !



Les boss apparaissent à plusieurs reprises, ils sont coriaces !



N'hésitez pas à plonger dans les escaliers à utiliser la fonction bullet time.

## Pas la Payne d'en rajouter

Les actions sont vues au ralenti, ce qui permet de réaliser les acrobaties les plus folles tout en utilisant ses armes.

Voici, en images, un exemple de caméra à la Matrix, lors d'une scène où vous affrontez votre double.



Les balles font exploser le crépi. Les murs, comme vos victimes, en gardent un mauvais souvenir.



Le patriotisme américain est partout: jusque dans les caleçons des malieux. Elle est belle l'Amérique!



Max Payne est une réussite incontestable. Développer un tel jeu sur PlayStation 2 était un pari risqué, il est parfaitement rempli. Même si l'on n'atteint pas la qualité visuelle du jeu PC, on s'en rapproche quand même à grands pas. Peu importe l'aspect graphique après tout, car le bonheur n'est pas dans ce pré-là. Non, il est dans la fonction bullet time qui apporte au jeu une dimension incroyable et une énergie inconnue jusqu'alors. Il manquait quelque chose pour renouveler ce genre, saturé il faut bien le reconnaître. Max Payne s'en charge de manière admirable. Seul reproche, sa durée de vie un peu trop courte. Quand c'est bon, on en redemande toujours plus. Eh oui, c'est comme les Fingers, ça n'est jamais assez long !



L'ennemi attaque rarement seul. N'hésitez pas: bullet time, plongeon et feu à volonté.

## CA SNIPE !

En plus d'un arsenal très conséquent, vous allez découvrir dans une cache un fusil à lunette. Il se révèle extrêmement pratique pour loger une balle entre les deux yeux d'un adversaire situé à une centaine de mètres.



Dans cette planque, sur la table, un fusil à lunette.



Votre adversaire, au loin, ne vous a pas encore vu.



Enclenchez le zoom de votre lunette.



Rapprochez-vous au maximum.



Appuyez sur la détente. La caméra suit alors la balle...



... jusqu'à son impact. Séquence émotion.



Vos adversaires sont parfois embusqués. Pas facile de les repérer et de les abattre quand ils sont loin.

# test

## MAX PAYNE



Une des séquences phares du jeu : la fuite dans un immeuble en flammes. Le graphisme est superbe.

### GAG !

Si Max Payne est un jeu très violent, il faut reconnaître qu'il est parfois... amusant ! Tranchant avec l'ambiance glauque du jeu, certaines scènes sont parfois un pied de nez à la rigidité et au sérieux du scénario.



La porte est fermée, impossible de l'ouvrir. Faites sauter l'extincteur sur la droite.



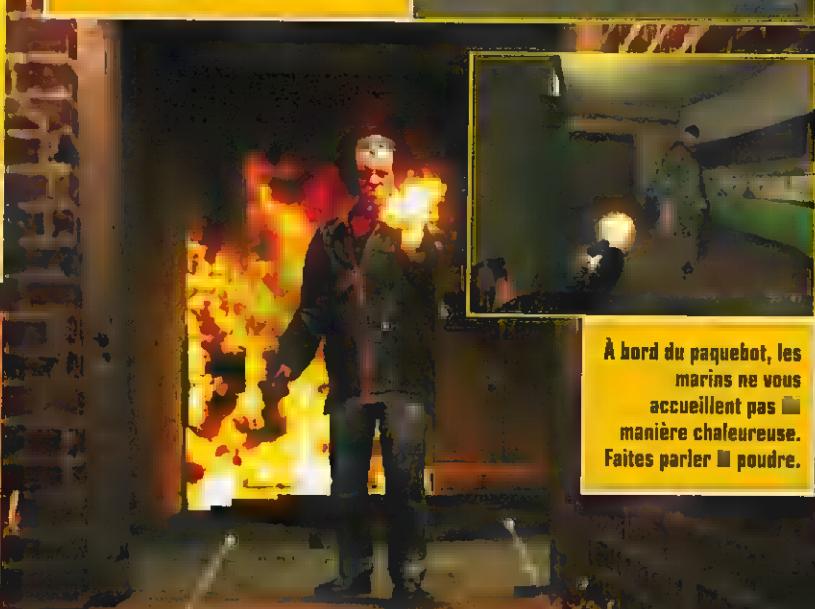
Tournez la poignée lentement et observez.



Ce n'est pas la porte qui s'ouvre, mais le mur qui s'écroule.



La fin du jeu se déroule en partie dans un parking. Les ennemis sont nombreux. Ça pète dans tous les coins, les voitures explosent et les douilles pluvent.



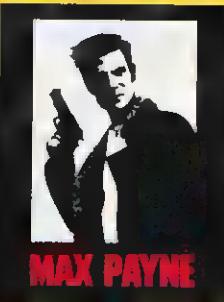
À bord du paquebot, les marins ne vous accueillent pas de manière chaleureuse. Faites parler la poudre.



trop oui!

AHL

Si Max Payne n'est pas vraiment un Doom-like, c'est quand même un jeu bousculé comme je les aime. Ce qui fait la différence avec les autres titres où l'on passe son temps à tirer sur tout ce qui bouge, c'est le bullet time. On appuie sur L1 et l'action passe au ralenti, comme dans un film de John Woo. C'est alors trop éclatant de faire une roulade dans un escalier en shootant les gangsters, un gun dans chaque main. Ça ne se raconte pas, ça se vit ! Voilà une idée aussi simple que géniale, qui renouvelle le genre et qui devrait faire des émules. La réalisation est excellente et le scénario rajoute encore au plaisir de l'action. On peut quand même regretter qu'il soit assez court, mais quelle intensité dans l'éclate... Et pour 299 F, comme GTA 3 ! Tu le crois, ça ?...



MAX PAYNE

### les plus

- l'ambiance
- fonction bullet time
- le scénario

### les moins

- la courte durée de vie
- la prise en main
- les animations parfois saccadées

### intérêt

91 %

Max Payne révolutionne le genre grâce au bullet time. Du vrai Matrix ! Dommage que la durée de vie ne soit pas plus élevée ni les temps de chargement aussi longs.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : 3D REALMS
- Éditeur : TAKE TWO
- DOOM-LIKE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

# test



# F1 2001



Faites-vous plaisir: retirez tous les affichages et tapez-vous un tour de Spa au taquet.



C'est maintenant monnaie courante, on peut voir les mécanos faire leur boulot dans les stands.



Je n'avais pas été emballé par la version PS2, et je dois avouer que je n'étais pas très motivé à l'idée de tester ce titre sur Xbox. Certes, il est très abordable, et il n'est pas nécessaire d'être un expert en pilotage pour gagner des courses, mais il est aussi peu exaltant et avare en sensations. Ça va vite, ■ c'est tout. On ne sent pas la puissance de l'accélération ni le grip en courbe. Bref, je vous conseille d'éviter ce F1 2001 et de prier avec moi pour que le cru 2002 ait plus d'arôme.



## Une simple conversion

Pour cette adaptation sur Xbox de son F1 2001, EA s'est contenté d'une conversion, en modifiant quand même un petit détail: le changement d'écurie de Jean Alesi en fin de saison. Bref, aucun ou très peu d'intérêt pour celui qui possède déjà la version PS2; et comme le jeu n'a pas bougé d'un pouce, il n'offre pas non plus beaucoup d'intérêt pour celui qui possède la console de Microsoft...

prix dans un premier temps, puis des options de jeu. Ainsi, il ne sera pas possible de disposer de tous les réglages des voitures et de l'ensemble des règles de course tant que vous n'aurez pas réussi certains tests. Un bon concept, entraînant et motivant, permettant à ce titre de se distinguer de ceux qui se contentent de proposer un simple championnat.

### Pas excitant

Dès les premiers tours de roue, même constat que sur PS2: l'ensemble visuel est détaillé et recherché, il n'en est pas pour autant beau. Peu de couleurs, guère plus de finesse, et d'importants problèmes d'animation freinent rapidement les ardeurs du joueur. Dommage, car la sensation de vitesse ■ les réactions des F1 sont assez bien retracées. Côté pilotage, ■ aussi c'est une déception.

Si les voitures sont vives et agressives, elles ne sont pas très précises, et le pilotage se révèle un tantinet stérile au bout de quelques courses, même si on sélectionne la mode simulation; ce dernier faisant juste tirer tout droit la voiture au freinage. Au final, ce F1 2001 ne vaut pas vraiment le détour, que l'on soit adepte de simu ou non, peu d'éléments permettent de se faire vraiment plaisir et de se croire au volant d'une F1. ■



La visibilité est réduite, mais les mouvements sont bien retracés.



### les plus

- la sensation de vitesse
- la modélisation des F1
- les mini challenges

### les moins

- les problèmes d'animation
- le pilotage peu profond
- le visuel décevant

### intérêt

80 %

Un jeu de F1 tout public. Très rapide, il n'offre cependant pas beaucoup d'autres sensations, et sa partie graphique est trop décevante.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : VISUAL
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- FORMULE 1
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

### Permis de F1

Comme sur la console de Sony, le jeu propose un mode challenge. Ce dernier aurait pu s'appeler mode permis, car il regroupe plusieurs petites épreuves testant à chaque fois votre aptitude à passer une difficulté particulière: chicane, freinages, épingle, virages sous la pluie, entrée aux stands, etc. Et lorsque l'on passe ces tests avec succès, on débloque le mode grand

## TOUCHER LES ETOILES

Ace Combat Distant Thunder offre quelques beaux moments de combats et de stratégie militaire. Tous les critères et toutes les options sont importants pour mener à bien l'aventure.



À mesure que vous réalisez des cartons dans les défenses des Érusiens, vous gagnerez des points pour vous procurer de beaux avions puissants.



Les missions se font de plus en plus dangereuses et précises. Dégommez cette tour.



La vue intérieure ne facilite pas les trajectoires à travers les montagnes.



Les ralentis sont très impressionnantes. Changez l'angle de la caméra pour réaliser votre séquence.

# ACE COMBAT

**L**a série des Ace Combat a toujours su régaler les fans de dog fight. Outre les combats aériens dignes des plus impressionnantes productions hollywoodiennes, les scénarios ont toujours su tenir en haleine les joueurs avides de rebondissements et de péripéties passionnantes. Cet Ace Combat Distant Thunder ne faillit pas à la règle. Vous incarnez un jeune pilote surdoué qui va devoir affronter des agresseurs plus qu'hostiles au plus haut des cieux. Sur fond de conflit armé, le début de la partie vous fait partager la passion naissante du jeune pilote pour les avions. Quelques images fixes facilitent la compréhension du scénario. L'action principale se situe en l'année 2004. Un groupe armé, appelé Stonehenge et composé d'Érusiens, s'attaque au pays de notre héroïque roi du manche. À

vous de réussir les missions qui vous sont confiées, pour que la paix et la justice triomphent.

### Sauver le monde libre

Pour ce nouvel épisode, Namco a encore peaufiné la jouabilité. Sans être orienté simulation, ce nouvel Ace Combat fait la part belle aux situations réalistes. Les commandes répondent sans problème. Ce qui est super, car vous allez devoir abattre un nombre important d'avions hostiles, protéger des convois ou bombarder des cibles. Le déroulement de la partie est conditionné par vos succès dans les missions imposées. Mais pas d'inquiétude, un mode entraînement vous permettra de vous familiariser avec les commandes. Par ailleurs, un mode 2 joueurs permet de se lancer des défis entre copains. ■



Du dog fight dans la plus pure tradition !

## Les chevaliers du ciel !!



La réalisation est vraiment soignée.



Matez-moi cette belle bête! (© Rocco 2001)



L'angle d'attaque est parfois important. Il faut blaster les cibles sous les abris.

# DISTANT THUNDER

Il faut parfois savoir décrocher pour éviter une mort certaine.



Les missions vous réservent quelques moments de grande beauté.



Désactivez ces plates-formes pétrolières.



Il faut neutraliser les destroyers qui sont dans le port.  
Attention aux batteries antiaériennes.



Ce nouveau volet propose quelques grands moments de combat aérien. Les commandes sont instinctives, mais ce qui fait la grande force de ce titre reste l'inventivité des développeurs et la présence de coucous de première classe. Le mode 2 joueurs est dynamique, mais ne bouleverse pas le genre. La réalisation de l'ensemble est parfois impressionnante, ■ l'on peut juste regretter quelques textures un peu légères. Mais rien qui ne vienne gâcher le plaisir de jouer. Sans être très novateur, ce titre prouve assurément la maîtrise de Namco dans ■ genre.

## ASSEZ BON Distant Thunder

### les plus

- la belle réalisation
- la prise en main rapide
- le scénario intéressant et varié

### les moins

- les quelques textures un peu plates

### intérêt

91 %



oui, mais...

Zano

Cet Ace Combat Distant Thunder est un bon divertissement pour tous les possesseurs de PS2. Le visuel des combats est vraiment travaillé (il suffit de jeter un œil aux ralentis pour s'en rendre compte). Il n'en reste pas moins que je trouve la variété des missions un peu limitées ■ le déroulement des niveaux trop linéaire. Au final, les combats aériens ont une gueule foile et ■ réalisation assure un confort de jeu important. Le plaisir est là, même si l'intérêt tombe parfois.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : NAMCO
- Éditeur : SONY
- COMBAT AÉRIEN
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE

# ADVANCE WARS

**L**e principe de Advance Wars est simple. Il faut, pour gagner une partie, soit éliminer l'ensemble des troupes de son adversaire soit capturer sa base. On joue au tour par tour. On déplace chacune de ses troupes sur la carte de jeu, une sorte de damier, d'un certain nombre de cases. Une fois que chacune des unités a été déplacée, on laisse la main à son adversaire qui, à son tour, bouge ses forces. Chaque unité a ses propres caractéristiques. Elles se distinguent par le nombre de cases dont on peut les déplacer et le type de zone qu'elles peuvent franchir.

## Pour tous les goûts

Les troupes au sol (armées de mitrailleuses ou de bazooka) se déplacent sur n'importe quelle surface alors que les unités transportées à bord de blindés ou de jeeps ne peuvent pas franchir des mon-

tagnes par exemple. Les hélicoptères, avions de chasse ou bombardiers ne connaissent pas de limite et se déplacent librement sur la carte. Attention toutefois à leur carburant qui s'épuise à chaque tour de jeu. Plus de carburant, et c'est la perte de ces unités. Les unités marines, vous l'aurez deviné, ne peuvent se déplacer que sur l'eau. Terre, air et mer, tous les espaces sont utilisés et vous montrent l'étendue des possibilités proposées dans ce jeu. Au total, une trentaine d'unités sont disponibles. Connaitre chacune de leurs caractéristiques demande beaucoup d'effort, mais c'est un mal nécessaire pour terminer chacune des missions sans trop de difficulté. ■



**Sur mer comme sur terre, les déplacements sont limités.**



Le terrain a une grande incidence sur les combats. Des troupes situées dans les montagnes subiront moins de pertes qu'en plaine.



À quatre en simultané, tous les joueurs se retrouvent sur le même écran. Un sacré bazar à gérer!



Le climat change parfois au cours de la partie.



Advance Wars est un très bon wargame. Non pas qu'il soit le seul jeu de ce type sur GBA, mais surtout parce qu'il propose un gameplay impressionnant. Seul, ou jusqu'à quatre avec une seule cartouche et plusieurs câbles de liaison, on prend un réel plaisir à participer aux différentes missions. La difficulté est au rendez-vous, et seuls les esprits vifs sauront se sortir des scénarios proposés. Pas de victoire sans réelle stratégie!

## ADVANCE WARS

### les plus

- la réalisation
- les parties à quatre avec une seule cartouche
- les textes en français

### les moins

- la difficulté très élevée

### intérêt

92%

Advance Wars est un très bon jeu de stratégie au tour par tour. Difficile, il comporte assez de niveaux pour vous faire passer de sacrées nuits blanches.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : INTELLIGENT
- Éditeur : NINTENDO
- WARGAME
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE

**test****méga hit****Le côté obscur de Doom**

# ECKS V SEVER



Le sniper permet d'abattre rapidement et discrètement les gardes éloignés.



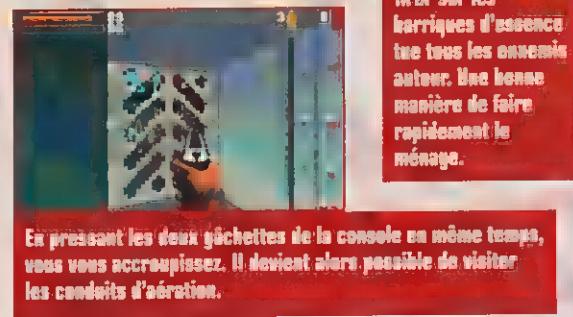
Ce sont les ennemis qui transportent les armes. Tuez-les pour les obtenir.



Dans certaines missions, il faut utiliser les lunettes infrarouges. La visibilité est réduite, mais c'est assez drôle.



Tirer sur les barrières d'essence tue tous les ennemis autour. Une bonne manière de faire rapidement le ménage.



En pressant les deux gâchettes de la console en même temps, vous vous accroupissez. Il devient alors possible de visiter les conduits d'aération.

**T**roisième jeu d'action en vue subjective sur GBA, Ecks V Sever donne le ton dès les premières minutes. Il raconte l'histoire de deux êtres, rivaux dans la vie. Le premier, Ecks, est un ancien agent du FBI. Le second Sever, est une belle jeune femme experte dans le meurtre. Du début à la fin de l'aventure, ils n'auront qu'un seul objectif: vaincre l'autre. Selon ■ personnage que vous choisissez en début de partie, l'aventure ne sera pas la même. En optant pour Ecks, il faudra lutter contre le crime, et en optant pour Sever, le soutenir.

## C'est mon choix

Le jeu comporte au total 24 missions: 12 pour chacun des personnages. Ces stages se déroulent aussi bien en intérieur (bâtiment, maison) qu'en extérieur. Contrairement à Doom et Dark Arena, Ecks V Sever est plus stratégique. Les objectifs à accomplir sont diversifiés et non dénués d'intérêt. Il faudra par exemple voler des

documents secrets, ou quitter le plus rapidement possible un immeuble qui risque d'exploser. De temps en temps, vous aurez à affronter votre éternel rival(e). Ici aussi, la réflexion sera de mise. Et ce sera d'ailleurs l'occasion de tester l'une des quelques armes à votre disposition: si elles sont souvent classiques, certaines sortent néanmoins du lot. Le fusil sniper est certainement la plus surprenante. Cette arme accentue encore plus le côté stratégique du jeu: grâce aux gâchettes de ■ console, vous pouvez zoomer et dézoomer à votre guise et atteindre une cible lointaine sans vous faire repérer. Pour ce qui est des modes, il en existe trois jouables jusqu'à quatre joueurs (une cartouche par console). Le death match (le moins réussi) est le mode bourrin par excellence: c'est du chacun pour sa peau.

Dans le bomb kit, il faut découvrir le plus rapidement des bombes. Enfin, le mode assassin place un des quatre joueurs dans la peau d'un assassin, alors que les autres doivent protéger un VIP menacé. ■



Pour jouer à quatre en même temps, chaque joueur doit posséder sa cartouche. Bonne chance.

**oui!****Kael**

Plus proche de Duke Nukem que de Doom, Ecks V Sever brille par son scénario. La possibilité de choisir entre deux personnages augmente encore plus l'intérêt. Graphiquement, ce titre n'est pas aussi fin que Dark Arena, mais propose une grande variété de décors et des sprites très gros, ce qui offre une meilleure visibilité. Les armes sont très variées mais peu nombreuses. Enfin, l'aventure n'est pas linéaire et répétitive. Les objectifs à accomplir demanderont toujours un peu de réflexion.

**ECKS SEVER**

## les plus

- la diversité
- les images claires
- les armes

## les moins

- trop pixelisé
- l'intelligence artificielle
- l'absence de radar

## intérêt

**90%**

Ecks V Sever dispose d'un scénario très accrocheur et d'armes fantastiques. En plus, il est très clair ■ offre une visibilité admirable.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : CRAWFISH
- Éditeur : UBI SOFT
- DOOM-LIKE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



## ACCROCHEZ-VOUS AUX POIGNÉES

Une moto de course, ça s'incline fortement dans les virages. Fort judicieusement, Namco a gardé les angles de vue délirants du premier volet, pour notre plus grand plaisir. Que celui qui joue à Moto GP en vue subjective sans pencher la tête lève le doigt, il est très fort.



Le but du jeu est d'utiliser vos genoux sur les vibrées.



En général, on a le mal de mer au bout de cinq tours.



Les plus doués pourront choisir l'angle de vue latéral et s'admirer lorsqu'ils lèvent la roue avant.



Toujours très amusantes, les courbes sans visibilité.

## MOTO GP2

**V**oici le second volet du jeu de bécane de Namco. Pas de gros bouleversements à l'horizon, on pilote toujours des 250 et 500 cm<sup>3</sup> qui disputent le championnat du monde. Et c'est une fois de plus aux côtés des caïds de la discipline qu'il va falloir taquiner le point de corde. Le premier volet était arrivé peu de temps après la nouvelle console de Sony, et, s'il était assez réussi graphiquement, nous espérions tous que le deuxième opus ferait un bond en avant... Sur ce plan, avouons qu'on est déçu.

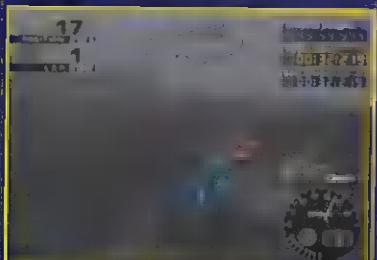
## Prendre de l'angle

Moto GP, pour ceux qui ne connaissent pas, est plutôt orienté simulation. On ne passe donc que très rarement à fond dans une courbe : il faut calculer ses virages et incliner la moto avec soin si l'on veut faire de bons chronos. Si les bécanes étaient précédemment un peu molles et délicates à placer en courbe, là elles ont gagné en vivacité, en nervosité et en précision. Elles gardent quand même leur grosse tendance à se barrer en sucette si l'on essore la poignée un peu trop fort en sortie de virage, et elles tirent toujours magnifiquement tout droit si l'on veut se la

jouer « moi je freine beaucoup plus tard que vous les mecs »... Bref, le jeu offre des sensations de pilotage légèrement meilleures, et une impression de vitesse et d'attaque en net progrès. Ça, on aime !

## Poser la roue avant

Le fond de jeu n'a pas vraiment beaucoup bougé. On retrouve les nombreux challenges (des mini-épreuves) qui débloquent des photos, des bécanes et des pilotes. Seule vraie nouveauté : il sera possible de débloquer un nouveau mode appelé légendes, dans lequel il faudra se bagarrer face aux dieux du deux-roues. Sinon, le mode arcade est toujours là pour se faire plaisir rapidement, et les acharnés retrouveront avec plaisir le long championnat qui se déroule sur tous les tracés officiels de la saison passée. Sur le plan visuel, il n'y a malheureusement pas de révolution. L'ensemble graphique est toujours assez froid, même s'il semble un peu plus lissé qu'auparavant. Et pour ce qui est du son, on retrouve les jolis moulins à café qui prennent 15000 tours, accompagnés de cette horrible techno que seuls les Japonais et Kael peuvent écouter. Bref, Moto GP 2 est une suite un peu décevante, sans grandes évolutions, mais l'adepte de courses de bécane y trouvera toujours son compte.



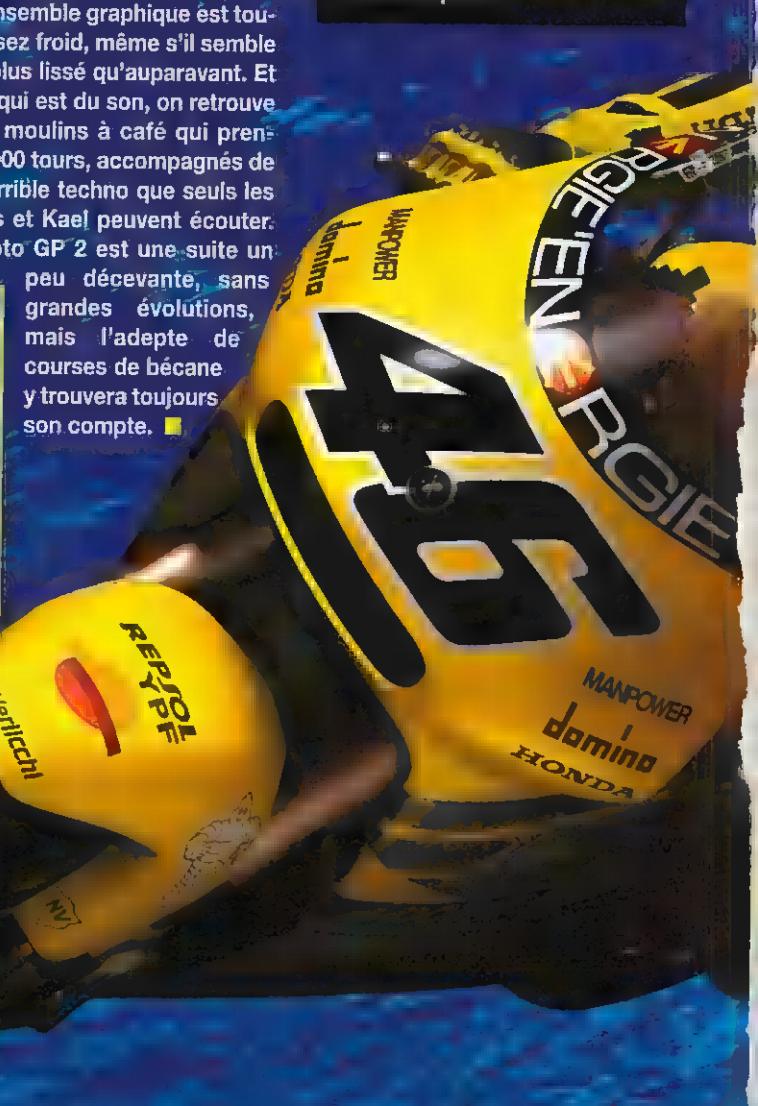
La pluie fait son apparition sur ce second volet. Il faut caresser la poignée...



Comme précédemment, les replays sont d'excellente qualité.



Lorsque vous allez les doubler, certains motards se retournent pour vous voir.



# test



oui!

Zano

J'ai craqué sur ce second volet, comme sur le premier. Le pilotage y est technique et vraiment intéressant, et les sensations arrivent très rapidement. Habituez-vous à la vue subjective : c'est rapide et on y ressent très bien les réactions de la machine. Avec ses 72 challenges à remplir, son championnat complet ■■ son nouveau mode légendes, il va vous occuper un bon moment. Alors ■■ poignée vous titille, foncez !



Les motards se relèvent lors des freinages appuyés.



Pour se faire plaisir, il est possible d'enlever toutes les indications ■ l'écran.



Les challenges consistent généralement à se bagarrer contre le chrono sur une portion de circuit.



En mode simulation, on se paye souvent de bonnes petites gamelles dont les motards ont le secret.



Gaaaazzz!

Gia

Enfin un jeu de moto digne de ce nom sur PS2 ! Le premier était déjà pas mal, mais j'étais restée sur ma faim. Moto GP2 est graphiquement bien plus beau. Les courses sous la pluie sont très bien faites. Dommage que les trajectoires soient toujours aussi dures à lisser : il faut anticiper longtemps à l'avance, et connaître les tracés par cœur pour espérer finir premier. Bref, ce n'est pas un jeu pour motards du dimanche.



En remportant certains challenges, on débloque de jolies images.



## les plus

- sensation de vitesse
- le pilotage nerveux
- les angles délirants
- la durée de vie

## les moins

- le visuel un peu austère
- le son des moteurs
- le manque d'évolution

## intérêt

90%

Comme son prédecesseur, c'est un très bon jeu de motos. Assez réaliste, complet et riche en sensations, il plaira aux adeptes de courses sur deux-roues.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : NAMCO
- Éditeur : NAMCO
- COURSE DE MOTOS
- 1-2 JOUEURS
- Dificulté : PROGRESSIVE

**MODE D'EMPLOI**

Les règles du un contre-un sont différentes de celles des vrais matchs.



Les matchs se déroulent sur une moitié de terrain. Seules les grosses fautes sont sifflées.



En cas de prise de balle, il faut sortir de la raquette pour shooter à nouveau.

**NBA LIVE 2002**

**N**BA Live 2002 est la simulation que tous les fans de basket pouvaient espérer. Cette cuvée 2002 reprend toutes les statistiques de la dernière saison. Ainsi, vous retrouvez les joueurs qui nous ont fait frémir lors des play-offs. Les modes, sans être nombreux, offrent un large éventail de possibilités. La saison est la grande compétition qui mène au titre de champion NBA. Dans celle-ci, vous avez la possibilité de choisir de jouer en arcade ou en simulation. En arcade, l'accent est bien sûr porté sur le gameplay: il est inutile de jouer les stratégies et de remplacer vos joueurs fatigués ou blessés. La simulation est bien plus complexe: il faut prendre en compte les qualités et les faiblesses de chacun, choisir des positions, gérer le stress et remplacer les joueurs en cas de fatigue ou de blessure.

Le mode franchise, lui, vous permet de construire votre équipe et de vous lancer dans la compétition. Le un contre-un est un duel entre deux joueurs dans un playground (terrain

de basket urbain). Cette discipline qui fait appel à ses propres règles est un bon défouloir. Enfin, et c'est la cerise sur le gâteau, Mickael Jordan refait son apparition (un peu en avance sur cette saison) pour notre plus grand bonheur.

**Réalisme**

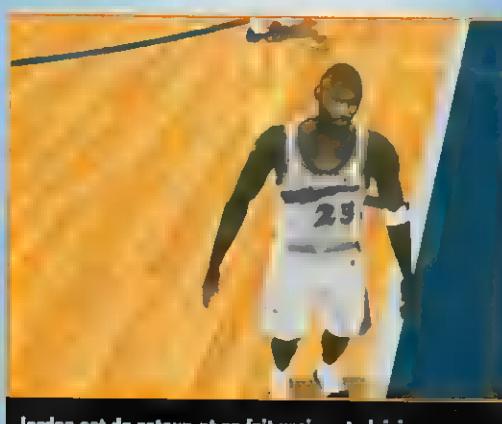
C'est le mot d'ordre de ce titre! Les personnes suivant régulièrement les saisons de la NBA (diffusées sur Canal+ tard dans la nuit) seront bluffées par tant de perfection. Tout d'abord, les différents basketteurs sont parfaitement reproduits, et il est très facile de les reconnaître. Leur manière de jeu est également respectée, tout comme leur comportement. Vous retrouverez donc tous leurs dunks et leurs alley hoop. De plus, les terrains sont des copies conformes de ceux des États-Unis. En bref, NBA Live reste ce qu'il a toujours été: un top de la simulation de basket sur console. Dommage que la manette Xbox soit aussi peu ergonomique et nuise ainsi au confort de jeu. ■



J'ai arrêté de suivre la NBA à la fin des années 90, lorsque Ewing, Barkley et autre Pippen brillaient par leurs exploits lors des all star games. Je dois dire que rejouer à un jeu de basket m'a bien fait plaisir. Cette simulation est excellente et très complète, et de plus parfaitement réalisée. Les options, sans être abondantes, s'avèrent suffisantes pour s'éclater un maximum. Nul doute que les joueurs connaissant par cœur les stats actuelles vont prendre leur pied encore plus que moi.



Pour réussir à marquer un 3 à 3 points, il faut que le tireur soit bien démarqué.



Jordan est de retour, et ça fait vraiment plaisir.



Le lancer franc ne change pas par rapport aux autres volets: il faut appuyer lorsque les curseurs sont au centre de la croix.

**les plus**

- l'animation superbe
- l'ambiance
- le mode multijoueur

**les moins**

- la manette Xbox pas vraiment ergonomique

**intérêt**

88%

Sans nul doute, la simulation la plus complète à ce jour. Dommage que le mode arcade ne soit pas aussi bien exploité que dans NBA 2K2, la référence sur console.

- Version : IMPORT US
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : EA SPORTS
- Éditeur : EA
- BASKET-BALL
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE

**test**

# ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS

**K**onami est un des grands spécialistes de simulations de sport sur console. Après avoir régale les fans de foot et ceux des Jeux olympiques d'été, voici venir sur PS2 de quoi satisfaire les accros des Jeux d'hiver. Au programme des réjouissances, vous allez retrouver toutes les grandes disciplines qui en font le succès. Un mode trial vous facilite l'accès aux différentes épreuves disponibles. Celles-ci sont au nombre de dix, parmi lesquelles le traditionnel slalom, l'étonnant curling ou encore le bobsleigh. Ce même mode permet de battre des records du monde et de participer aux épreuves indépendamment des véritables olympiades.

Le mode compétition vous oblige à assurer des performances décisives dans l'enchaînement des différentes figures imposées. Choisissez un personnage ■ sa nationalité pour gagner un max de médailles et régaler les spectateurs de vos exploits. Comme dans la réalité, certaines épreuves vous autorisent plusieurs essais – vous permettant donc d'améliorer vos performances –, alors que d'autres requièrent toute votre concentration sur l'instant.

## Le nez dans la poudreuse

Le menu de sélection principal vous permet ensuite de participer, selon votre choix, à une compétition

exclusivement réservée aux hommes ou une autre réservée aux femmes (la parité est respectée!). Il est important de noter que tous les participants disponibles possèdent des aptitudes particulières. Il va falloir apprendre à maîtriser les possibilités de tous les concurrents pour récolter un maximum de médailles d'or. Vos performances vont vous permettre d'obtenir des bonus et ainsi relancer la durée de vie. Avant chaque épreuve, vous aurez accès à un tutorial vous détaillant le déroulement des opérations ainsi que les commandes à maîtriser pour faciliter votre évolution dans l'univers impitoyable de la compétition de haut niveau. ■

**oui, mais...****Toxic**

Le visuel de cet ESPN International Winter Sports risque fort d'en chambouler plus d'un: ce jeu possède une classe folle! La décomposition des mouvements des sportifs est vraiment subtile, et les épreuves sont intéressantes et variées. Toutefois, la jouabilité de certaines phases peut paraître un peu imprécise. La possibilité de participer à la compétition avec des athlètes hommes ou femmes offre de nouvelles perspectives intéressantes et demande d'ajuster sa manière de jouer. Une belle simulation de sport qui manque parfois de précision et d'un peu de fun.

## Tout shussss pour Konami!



Les ralentis en mettant plein la vue



Le patinage artistique demande un bon timing.



Le half pipe est l'épreuve des flambards.



Le bobsleigh va à cent à l'heure!



## les plus

- un très beau graphisme
- des épreuves variées

## les moins

- quelques imprécisions
- l'ensemble un peu froid (mais, c'est l'hiver...)

## intérêt

88%

Les parties à plusieurs vont occasionner de grandes et belles sensations. L'imprécision de certaines épreuves réduit le plaisir de jouer seul.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : KCEO
- Éditeur : KONAMI
- SPORTS D'HIVER
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE



## L'AMIE LAMMY

Vous connaissez peut-être Um Jammer Lammy ? C'est une copine de Parappa, à qui un jeu est dédié sur PSOne, à la manière d'un "cross-over". Son instrument à elle, c'est la gratte. Pour ce nouvel épisode de Parappa, elle a été invitée et apparaît à plusieurs reprises. On la reconnaît facilement à sa bouille mignonne, ses cheveux rouges et sa guitare furieuse.



L'apparence de certains personnages pourrait choquer les âmes sensibles.

# PARAPPA THE RAPPER

**A**u fil de Parappa, Parappa qui ne se souvient pas de ce chien rappeur qui avait créé la surprise lors de sa première apparition sur PlayStation, il y a quelques années ? Depuis, Parappa s'était fait discret, en se cloîtrant dans un silence pénible. Aujourd'hui, enfin, il nous revient en super forme, avec exactement le même principe qui avait fait son originalité à l'époque. Il s'agit donc toujours d'un jeu de musique, sur des rythmes hip-hop principalement, mais aussi funky, hard, rock et bien sûr, pop japonaise. Pour ceux qui ne se souviennent pas du but du jeu, rappelons qu'il s'agit d'appuyer au bon moment sur les touches indiquées à l'écran. Si vous avez le rythme dans la peau et que vous chantonnez les airs en même temps, cela devient beaucoup plus facile.

### Nouilles à volonté

Le style graphique n'a pas changé, si ce n'est qu'il est plus beau et plus coloré. Parappa et ses amis sont toujours représentés façon feuille de

papier. Si la caméra pivote, le profil des personnages reste tout plat, un peu comme dans Mario Story 2 sur N64. En ce qui concerne le scénario, c'est toujours aussi débile. Parappa a gagné un concours dont le prix est la possibilité de manger des nouilles pendant cent ans, c'est-à-dire jusqu'à la fin de ses jours. Seulement, on ne lui avait pas précisé qu'il ne mangerait plus que ça ! Et donc, il en trouve partout, dans tous les restos qu'il fréquente, et bientôt, c'est l'overdose. Pour échapper à son destin, il partira en ville, à la rencontre de personnages bizarres, qui l'obligeront à rapper pour s'en sortir. Délice assuré !

### Training

Tout l'esprit Parappa se retrouve joyeusement dans ce deuxième épisode, mais on peut regretter le mince fillet d'innovations auquel nous avons droit. Il y a bien sûr des musiques inédites et

des nouveaux personnages, mais le principe reste exactement le même, avec le système de touches qui passe sur les touches à appuyer au haut de l'écran. Entre les niveaux, il sera possible de s'entraîner "du beurre", avant de mettre les deux pieds dans le plat (de nouilles). On trouve aussi quelques petites séances de casse façon kung-fu afin de tester ses réflexes et gagner quelques points supplémentaires. Après avoir fini le jeu une fois, on a accès à un mode duel, dans lequel il faut battre les boss de chaque niveau en duel de rap. Enfin, pour frustrer au minimum de joueurs, la difficulté du jeu a été revue à la baisse. Ce qui le rend accessible au plus grand nombre, et particulièrement à ceux qui ne se sont jamais exercés sur le premier épisode.



Petite séance de kung-fu pour se dégourdir les pattes.

## You've gotta believe !



Le retour de Master Onion : un moment d'anthologie !



Dans le mode duel, le but consiste à réaliser un score supérieur à celui de l'adversaire. C'est 513 contre 649.



C'est pour aujourd'hui

# test

# RAPPER 2



Les derniers niveaux se compliquent sérieusement dans les rythmes et les touches à aligner.



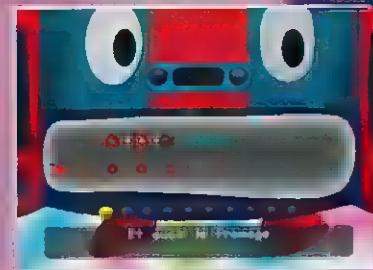
Parappa rêve devant une friteuse, mais il ne pourra manger que des nouilles!



oui, mais...

Kael

J'attendais ce nouveau Parappa the Rapper depuis très longtemps. Le principe est toujours aussi accrocheur. Par contre, je trouve l'ensemble un peu trop facile. Même lorsque l'on fait n'importe quoi, on est pratiquement certain de réussir. Pour ce qui est des musiques, elles sont sympathiques, mais moins "groovy" que celles du premier volet. Cependant, les jeux musicaux ne courent pas les rues en ce moment, et en attendant le merveilleux Gitaroo Man, vous vous amuserez beaucoup avec cette (vraie) suite de Parappa.



Avant de commencer à jouer pour de vrai, on peut s'entraîner avec la chaîne stéréo.

Voici le niveau en hommage à Pong, dans lequel vous affrontez tour à tour les boss déjà rencontrés.



Quand la petite hôte en bas à gauche descend en dessous de "bien", vous aurez droit à une séance de ratrappage.



Le jeu se termine par un énorme concert.



Serez-vous assez doué pour passer les douze niveaux?



Parappa version extrême fait du bicross.



oui!

Gia

Ce qui est bien avec Parappa, c'est qu'il met tout de suite de bonne humeur. Un petit coup de musique, deux ou trois minutes pour se mettre dans le bain, et c'est la fête. On bouge sur les rythmes, on chante avec le héros, bref, c'est la joie et la bonne humeur comme peu de jeux savent procurer. Pour ma part, je regrette qu'il soit aussi court. Il ne posera pas de grosses difficultés aux experts en jeux de musique. Certes, la difficulté est réglable, mais cela reste un peu léger pour capter l'intérêt une fois découvert toutes les musiques.



## les plus

- le scénario débile
- graphisme très original
- la bonne humeur

## les moins

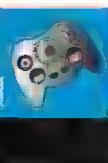
- les musiques peu réussies
- l'action un peu répétitive
- la courte durée de vie

## intérêt

83%

Un excellent jeu de musique qui ravira les fans du genre. Dommage qu'il soit court... une fois qu'on a compris le principe. Manchots, abstenez-vous!

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : SCEI
- Éditeur : SCEE
- MUSIQUE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE



Voici le genre d'attaques en piqué qu'il faut maîtriser.



Dans de bonnes conditions, les missiles touchent toujours leur cible.



Détruissez les cibles au sol pour libérer cette plage.

Les ralentis permettent d'assister à quelques beaux départs de missiles.



# AIRFORCE DELTA STORM

**A**irforce Delta se présente comme une simulation de pilotage d'avions de combat particulièrement orientée arcade. À partir du premier écran de sélection, vous pouvez accéder aux réjouissances que vous propose ce soft signé Konami. Le mode free mission vous place dans des situations de crise où vous devez accomplir une série d'objectifs pré-déterminés. Vous devrez passer les différents niveaux en un minimum de temps pour récupérer quelques bonus et des avions de premier choix. Le principal mode de jeu (new game) vous plonge dans une aventure sur fond de conflit mondial : deux camps s'affrontent pour la domination territoriale et les

combats aériens sont là pour affirmer la suprématie de l'un ou l'autre. Il va falloir enchaîner les missions pour parvenir à la victoire finale. Un système de carte permet de suivre votre évolution dans l'aventure et de choisir les objectifs prioritaires. La nature des objectifs varie en fonction de la difficulté ■ du parcours choisis. Vous allez devoir attaquer des destroyers en pleine mer, escorter des convois exceptionnels ou encore détruire des cibles au sol prioritaires.

## So high in the sky !

Vos performances vous permettent de récupérer des crédits pour vous procurer de nouveaux avions toujours plus perfectionnés. Différents

types de coucous sont accessibles, et il faut ajuster son choix en fonction de la nature de la mission à venir. Vous pourrez, à tout moment, revenir à votre base pour faire vos achats ■ prendre connaissance d'un briefing clair et précis. Outre l'obligation de correctement maîtriser les réactions des jets, il va falloir élaborer, pour chaque mission, une véritable stratégie de combat pour réaliser les objectifs dans les temps impartis. À mesure que vous progresserez, les divers chemins possibles et la difficulté vont croissant. Un ralenti entièrement paramétrable est accessible en fin de mission pour assister à vos prouesses sous tous les angles. ■

Vous pourrez acheter de nouveaux jets aux performances toujours plus explosives.



Oui, mais...

Toxic

Les simulations de dog fight signées Konami sont toujours attendues par les fans du genre. La réalisation de ce titre Xbox est très agréable. Cependant, il ne s'agit pas d'une véritable claqué visuelle. Les avions sont bien détaillés et l'animation ne souffre d'aucun défaut. De plus, les missions du mode new game sont intéressantes et bien agencées, même si elles ne font pas toutes preuve d'originalité. Depuis la version précédente, Airforce Delta n'a pas changé : il s'agit juste d'une mise à jour visuelle d'un titre arcade qui procure de bonnes sensations.

**Les aigles de fer**



**les plus**

- la réalisation
- la jouabilité intuitive

**les moins**

- pas de vraie nouveauté
- l'intérêt des missions parfois limité

**intérêt**

89%

Ce titre très dynamique plaira aux amateurs de jeux d'arcade. Malgré une certaine lassitude qui pourra s'installer à longue, ■ fun reste bien présent.

- Version : IMPORT US
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- COMBAT AERIEN
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE

# SILENT HILL 2 RESTLESS DREAMS

**D**écidément, de très gros titres arrivent sur Xbox ! Après avoir bouleversé les possesseurs de PS2, Konami a décidé de satisfaire également les joueurs Xbox en adaptant son célèbre Silent Hill 2 sur la console de Microsoft, dans une version quelque peu remaniée. Vous incarnez James, un homme tout ce qu'il y a de plus ordinaire, en proie au doute. En effet, il vient de recevoir une lettre de sa femme Mary, morte depuis déjà trois ans. Elle lui donne rendez-vous dans la sombre ville de Silent Hill. Il va donc falloir investir chaque recoin lugubre de cette petite bourgade aux remugles nausabonds de souffre et de mort. Dans la grande tradition des jeux d'aventure, des objets clefs et des indices vont vous permettre de progresser dans l'intrigue et dénouer

les mystères du scénario. Des armes seront accessibles afin de vous défendre contre les attaques de créatures sordides arpantant les rues de la ville. Le degré de difficulté des phases d'action et des intrigues est paramétrable en début de partie.

#### Quoi de neuf ?

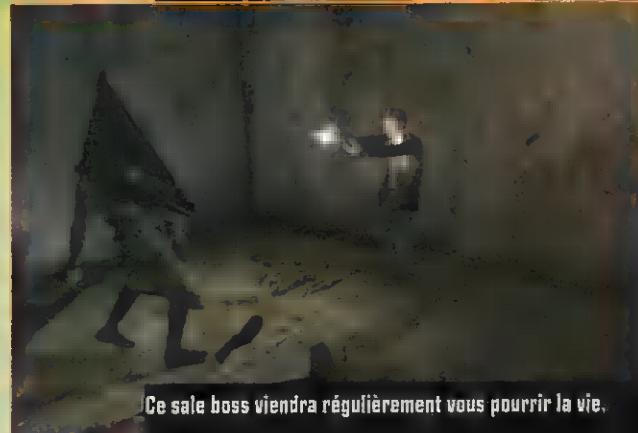
Cette nouvelle version de Silent Hill 2 propose quelques nouveautés par rapport à la version PS2. Un nouveau scénario, directement accessible à partir de l'écran de

sélection en début de partie, vous permet de partager les aventures de Maria. Cette étrange aventure va croiser le chemin de James et l'aider dans sa quête. Son parcours offre quelques secrets et rebondissements que seuls les possesseurs de Xbox pourront découvrir. Dans Silent Hill 2, tout tend à nous surprendre : l'horreur la plus gore est omniprésente.

Et même les plus endurcis d'entre vous seront pris à contre-pied par l'univers torturé et pervers de ce jeu. ■



C'est la salle des horreurs ! Blastez les morts du plafond avec votre shot gun.



Ce sale boss viendra régulièrement vous pourrir la vie.



Maria à tout prix !... Cette diablesse a plus d'un tour dans son sac.



Le nouveau scénario propose quelques belles sueurs froides.



James et Mary sont dans l'escalier....



Gare aux infirmières zombies.



oui!

Toxic

Silent Hill 2 est plus fin sur Xbox que sur PS2, mais, autre le scénario supplémentaire, c'est la seule différence notable. Le déroulement de l'aventure de James ne diffère pas du jeu sur PS2. C'est tout de même un superbe cadeau pour les possesseurs de Xbox qui vont pouvoir s'éclater et trembler face aux monstres et autres aberrations génétiques qui peuplent le petit monde de Silent Hill. On pourra trouver les mouvements de James parfois imprécis, mais l'imagination des développeurs de Konami tempère largement les quelques errances de jouabilité.



#### les plus

- l'ambiance
- le scénario
- les énigmes variées

#### les moins

- les mouvements imprécis
- les bruitages
- les caméras mal placées

#### intérêt

92%

C'est une œuvre à part entière que ce Silent Hill 2 ! Les couleurs, l'ambiance, les intrigues, tout contribue à faire de ce jeu un hit incontournable.

- Version : IMPORT US
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- AVENTURE/ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ELEVÉE

**Des heures de tortures mentales !**

# Speedy



## Ola amigos !

*Les vacances d'hiver arrivent et la neige se dépose en abondance. Une bonne occasion pour faire la sieste en haut des pistes. Espérons que les kilos pris avec les chocolats de la nouvelle année auront disparu. Une fois de plus, les portables de Nintendo sont à l'honneur. Et comme les jeux Xbox déboulet en nombre, normal qu'ils investissent cette rubrique. Hasta la vista !*

**Speedy Gonzatest**

## PHALANX

Phalanx revient sur Game Boy Advance. Dans ce titre, vous incarnez un jeune pilote qui doit se rendre sur Delia afin de venir en aide à un groupe de scientifiques. Nous avons à faire à un shoot antique, comme les plus vieux d'entre vous adorent. Sur la route, il faudra « blaster » tous les vaisseaux ennemis qui viennent à votre rencontre. À la fin de chaque niveau, un boss (énorme) vient vous défier. Graphiquement, Phalanx est une réussite, et le scrolling horizontal fera couler une larme à tous les nostalgiques de la Terre. Un titre indispensable aux fans du genre.

ÉDITEUR : KEMCO NOBILIS.

### KEEP THE BALANCE

Keep the Balance est en quelque sorte un jeu de calcul mental. Le but est simple : il faut équilibrer les deux plateaux d'une balance. Pour cela il faudra y envoyer des poids. Si l'un des plateaux touche le sol, c'est perdu. Ce titre part d'une idée intéressante. Mais le jeu est beaucoup trop répétitif. Après quinze minutes, on n'a qu'une envie : éteindre la console. Un peu plus d'options en aurait accru l'intérêt.

ÉDITEUR : KEMCO NOBILIS.



65%



## THE NEW ADDAMS FAMILY SERIES

Après la série TV, le film, la série TV, voici maintenant le jeu vidéo inspiré de la toute nouvelle série télévisée. Ici, vous incarnez les deux enfants de la famille Addams qui devront tout faire pour sauver leur manoir menacé de destruction. Ce titre Game Boy est un jeu d'aventure « clic and point ». Vous circulez librement, et vous cliquez pour interagir avec les éléments qui vous entourent. Sans être une révolution, ce petit jeu propose d'un graphisme assez recherché. L'histoire est rigolote et l'aventure s'annonce longue. Ce titre devrait plaire aux fans de la famille la plus morbide de tous les temps.

ÉDITEUR : MICROSOFT.



80%



### MECH PLATOON

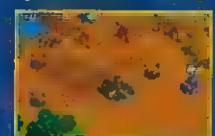
Dans une galaxie lointaine, très lointaine, trois peuples se font la guerre : les Leons, les Minos et les Tramplers. Chacun fera le nécessaire pour avoir le dessus sur les autres. On pensait impossible de voir un tel titre sur GBA et pourtant, Mech Platoon est un jeu de stratégie en temps réel à la Red Alert. Vous construisez votre base, récoltez des matières premières et partez à l'attaque avec vos troupes.

Graphiquement très réussi, Mech Platoon propose un nombre impressionnant d'armes et de véhicules. Une vraie réussite donc. Par contre, l'écran de la petite portable pose pas mal de problèmes de visibilité.

ÉDITEUR : KEMCO NOBILIS.



85%



## NASCAR THUNDER 2002

Le Nascar est une discipline bien américaine. Il s'agit de courses de bolides surgonflés qui, la plupart du temps, se tirent la bourse sur des anneaux. Pour grappiller les places qui vous séparent de la pole position, l'aspiration et la trajectoire sont les seules possibilités. Mais attention aux carambolages ! Ce Nascar sur Xbox est une simulation pure et dure. On règle sa voiture au micron, et c'est parti. Le problème, c'est qu'une fois

qu'on a disputé une course, on a tout vu. L'intelligence artificielle du soft étant limitée, terminer à la première position, quelle que soit la compétition, est très facile. Bref, on s'ennuie ferme. Toutefois, la licence est bien exploitée : on retrouve tous les circuits, les pilotes et les voitures de la dernière saison. Un titre que seuls les Ricains peuvent apprécier.

ÉDITEUR : EA SPORTS IMPORT U.S.



60%



## méga hit

### FINAL FANTASY X

Final Fantasy X est enfin disponible en version américaine. Par rapport à la japonaise, aucun changement. Vous incarnez Tidus, une jeune star de blizzball qui se trouve propulsée dans le futur. Graphiquement, Square nous comble de bonheur avec des cinématiques grandioses et un jeu entièrement en 3D. Les doublages en anglais sont plus agréables à l'oreille que ceux en japonais. Par contre, il est par moments très répétitif. Pour plus d'infos, reportez-vous au test import japonais (C+ 116/90%). Plus que quelques mois avant la sortie française. Ça va être bon...  
ÉDITEUR : SQUARESOFT, IMPORT US.



91%



### MEGAMAN X 5

Voici donc un nouveau Megaman sur PlayStation. Comme le précédent volet, c'est à un jeu d'aventure action entièrement en 3D que nous avons affaire. La réalisation est malheureusement très mauvaise. Ce n'est pas seulement dû à la faible puissance de cette console. La 3D est très mal gérée et la jouabilité manque de précision. Cependant, l'univers de la mascotte de Capcom est très bien respecté. Les fans s'amuseront sans nul doute, les autres iront voir ailleurs...  
ÉDITEUR : VIRGIN.



78%



### DAVID BECKHAM SOCCER

Comment vendre un mauvais jeu de foot sur GBA ? Tout simplement en collant un nom de footballeur sur la boîte. Cette fois-ci, c'est au tour de David Beckham, de Manchester United. Dans cet ersatz de simulation footballistique, vous avez la possibilité de choisir parmi un large éventail d'équipes aux maillots différents. Une fois la partie lancée, rien ne va plus. Les trajectoires du ballon sont très douteuses. De plus, l'ordinateur ne fait pas preuve d'une once d'agressivité. Résultat, très facile de gagner 17 - 0 avec Luxembourg face à la France. Une passe, un shoot, direct à la poubelle.  
ÉDITEUR : UBI SOFT.

### BOXING FEVER

Boxing Fever est un jeu de boxe délirant. Un peu comme dans un Doom-like, vous voyez le jeu comme si vous étiez vraiment sur le ring. Les fans de la Snes retrouveront donc toutes les sensations qu'offrait le mythique Punch Out à l'époque. Grâce aux deux boutons et aux deux gâchettes de la console, les possibilités sont énormes. Boxing Fever nous offre ce que Ready 2 Rumble GBA n'avait pas réussi à faire : du fun et de la convivialité. Le seul reproche est que ce titre est très technique et demande un long temps d'apprentissage.  
ÉDITEUR : THQ.



86%



### F-14 TOMCAT

Avec ce premier jeu d'avion sur Game Boy Advance, vous allez devenir pilote de chasse et accomplir une série de vingt missions qui vous demanderont des aptitudes pour le shoot et l'acrobatie. Ce titre est doté d'une réalisation impressionnante, avec un graphisme vraiment divin. De plus, les boutons de la manette sont parfaitement exploités et permettent d'effectuer un maximum de manœuvres. Enfin, on peut y jouer jusqu'à quatre simultanément via le câble Link et avec plusieurs cartouches. THQ nous offre ici un top du genre.  
ÉDITEUR : THQ.



88%



### DRIVEN

Driven est une simulation automobile inspirée du film du même nom. Graphiquement, ce titre est bien réalisé. Le style des véhicules et des décors ressemble à celui de Jet Set Radio. C'est bien le seul point positif de cette simulation automobile injouable. Ce ne sont pas des monoplaces que vous pilotez, mais des savonnettes. Bien trajecter relève de l'exploit, et les concurrents n'hésiteront pas à vous envoyer balader sur le bas-côté afin de ne pas

s'écartier de leur ligne. Un nouvel exemple de licence mal exploitée. CD voile...  
ÉDITEUR : UBI SOFT.



52%

# speedy

## CRAZY TAXI

Après la PlayStation 2, c'est au tour de Game Cube d'accueillir le premier Crazy Taxi. Cette version est en tout point identique à celles des autres consoles. Vous contrôlez l'un des quatre chauffeurs dans les rues d'une ville calquée sur San Francisco à la recherche de clients. Graphiquement, tous les détails de la version Dreamcast sont présents ; rien de plus, rien de moins. Vous retrouvez également le Crazy Box dans lequel il faut accomplir un certain nombre d'objectifs dans un temps imparti ; le but étant d'apprendre à maîtriser parfaitement son véhicule. Par contre, la jouabilité est bien moins bonne que sur PS2. L'analogique à deux crans des manettes GC n'est apparemment pas optimisée pour ce genre de jeux. Attention aux crampes aux doigts.

ÉDITEUR : ACCLAIM

IMPORT US :



## TARZAN : UNTAMED

Malgré le changement de nom, il s'agit du Tarzan Freeride sorti sur PlayStation 2 un mois avant. Destiné au jeune public et à Kael, ce titre vous permettra d'incarner le roi de la jungle à la rescousse de ses amis primates. Sur Game Cube, le graphisme a gagné en finesse, et les personnages sont bien plus propres. Sinon, si vous avez vu la version PS2, vous avez tout vu.

ÉDITEUR : UBI SOFT

IMPORT US :

82%



## BATMAN VENGEANCE

Ubi Soft compte exploiter ses titres de Noël au maximum. Ainsi, Batman Vengeance, s'inspirant de la série éponyme, sort sur Game Cube. Ce jeu est en tout point identique à la version PS2. Il est tout aussi réussi graphiquement (bien que beaucoup trop sombre) et l'animation des personnages est très fluide et réaliste. Pour ce qui est du jeu en lui-même, les objectifs à accomplir sont les mêmes, et les modes disponibles sont également.

ÉDITEUR : UBI SOFT

IMPORT US :

88%



## FIFA SOCCER 2002 MAJOR LEAGUE SOCCER

Voici l'une des surprises de ce début d'année vidéo ludique. Fifa arrive sur Game Cube ! Vous allez donc retrouver les joueurs les plus décisifs du monde du foot et participer aux éliminatoires de la Coupe du monde 2002. Le nouveau système de jeu développé pour la version PS2 est appliquée à cette version Game Cube. Vous pourrez ainsi réaliser des passes longues ou courtes très précises. Des appels de balles en pointillés sur le terrain vous permettront d'élaborer des attaques variées et inspirées. Dommage que les frappes de balles soient assez uniformes. Toutes les statistiques, qui ont fait la réputation de la série des Fifa, sont présentes. Elles vous permettront

de choisir précisément les orientations offensives et défensives des équipes que vous aurez choisies. Vous pourrez gérer les remplacements et appliquer des stratégies en temps réel pendant les matchs. Si ce nouveau Fifa permet de réaliser de belles actions, elles finissent par apparaître souvent uniformes, et les passes et les tirs manquent de dynamique. Un bon et très beau jeu de foot qui ne rivalise quand même pas avec la profondeur d'un Pro Evolution Soccer.

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS. IMPORT US.



88%



## TONY HAWK'S PRO SKATER 3

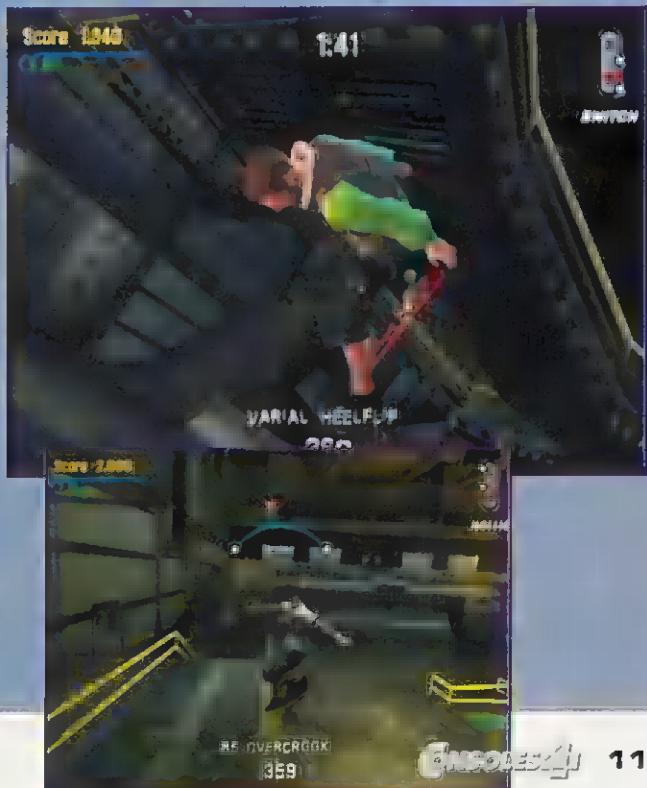
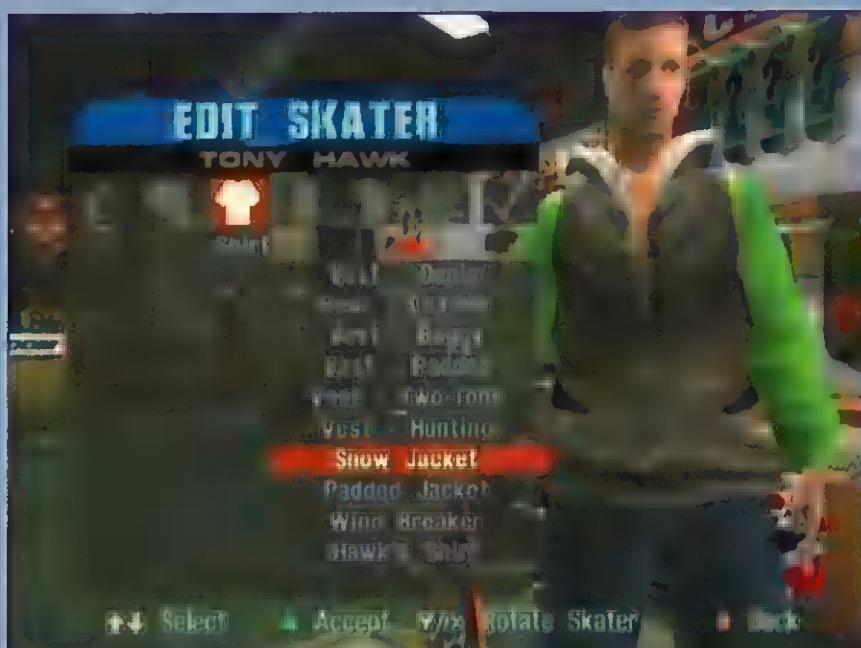
Ce mois de février voit débouler une déferlante Tony Hawk. C'est au tour de la Game Cube américaine d'accueillir la troisième version du hit d'Activision. Déjà disponible sur PlayStation 2, ce soft arrive à point nommé pour régaler les dingues de skate sur GC. Tous les modes de jeu désormais classiques se retrouvent dans cette version. Un petit passage par la boutique de skate vous permettra de vous procurer de nouvelles planches et autres accessoires comme des vêtements bien seyants. Hormis Tony Hawk, les plus grands skateurs de la planète, comme Steve Caballero ou Rune Glifberg, vous

attendront. Un éditeur de circuits permet de réaliser les parcours dont vous avez toujours rêvé. Visuellement, cette version est particulièrement soignée, mais sa jouabilité n'égale pas celle de la PlayStation 2. Les figures sortent mollement et le fun s'en trouve considérablement réduit. La précision n'est pas de mise, ce qui risque de fâcher les spécialistes du genre.

ÉDITEUR : ACTIVISION. IMPORT US.



82%





# JAK AND DAXTER

## THE PRECURSOR LEGACY

Jak and Daxter est incontestablement l'un des gros hits de la PS2.

S'il n'est pas vraiment difficile d'aller au bout de l'aventure, afficher 100 % au tableau des statistiques est une autre histoire... Quelques orbes sont bien planqués, et certaines piles d'énergie se révèlent assez délicates à récupérer.

Bref, si vous voulez savoir où sont les 2 000 orbes, les 101 piles d'énergie et les 112 mécamouches, jetez un coup d'œil aux pages qui suivent...

Zano

### LE ROCHER DU GEYSER

Votre aventure commence ici. Idéal pour se familiariser avec les mouvements du personnage, ce niveau assez court va également vous permettre de repérer les trois objets importants: les piles, les orbes et les mécamouches.

■ Piles: 4 ■ Mécamouches: 7 ■ Orbes: 50

#### PILES



■ OUvre LA PORTE PRECURSOR.  
Ouvrez la porte Precursor en vous chargeant d'Eco bleue [02], la pile est juste derrière [03].

■ MONTE SUR LA FALESE.  
Après avoir ouvert la porte Precursor, avancez sur le chemin et hissez-vous sur les plates-formes les plus hautes, là où se trouve l'Eco verte. La pile est à proximité [04].

■ LIBERE SEPT MECAMOUCHES.  
Trouvez les sept mécamouches.  
N° 1: cassez le premier coffre en métal après la première pile pour trouver votre

première mécamouche.

N° 2 à 7: cassez les coffres en métal à côté des étranges totems [05].

#### ORBES



■ 7 orbes sur les plates-formes flottantes après la porte Precursor.

■ 13 orbes le long du chemin après la porte Precursor.



## LE VILLAGE DES SABLES

Quittez le Rocher du geyser grâce téléporteur [06]. Vous arrivez alors à la hutte du Sage vert, au milieu du Village des sables.

■ Piles: 6 ■ Mécamouches: 7 ■ Orbes: 50

### PILES

■ RAMÈNE LES YACOWS DANS LEUR ENCLOS.

Parlez au fermier [07], puis faites entrer dans leur enclos ses cinq yacows.

■ RAMÈNE 90 ORBES AU MAIRE.

Apportez 90 orbes au maire.

■ RAMÈNE 90 ORBES À TON ONCLE.

Apportez 90 orbes à l'oncle de Jak.



■ RAMÈNE 120 ORBES À L'ORACLE.

Apportez 120 orbes à l'oracle.

■ RAMÈNE 120 ORBES À L'ORACLE.

Apportez 120 orbes à l'oracle une seconde fois.

■ LIBÈRE SEPT MÉCAMOUCHES.

N° 1: cassez ■ caisse rouge dans la maison du fermier [08].

■ 2: grimpez sur le pilier face à ■ maison du fer-



mier, ■ cassez la boîte rouge.

N° 3: cassez la caisse rouge dans ■ coin de la maison du maire.

N° 4: cassez ■ caisse rouge dans la maison vide, à côté de celle du maire.

N° 5: cassez la caisse rouge située sous le pont près de la maison du maire [09].

N° 6: cassez la caisse posée sur la plage derrière la maison du sculpteur [10].

N° 7: cassez ■ caisse située près de l'oracle [11]. Pour atteindre cet endroit, vous aurez deux sauts assez délicats à effectuer. Il est préférable d'utiliser la roulade (R1) et ■ saut (Croix).

### ORBES

■ 6 orbes sur la plage, derrière la maison du sculpteur.

■ 15 orbes sous ■ socle à Eco bleue [12].

■ 9 orbes sur les plates-formes derrière la maison du fermier.

■ 5 orbes sous le tunnel qui mène à la jungle.

■ 6 orbes sur la plage après le tunnel qui mène à la jungle.

■ 9 orbes sur les piliers permettant d'aller du fermier à l'oracle.



## LA PLAGE SENTINELLE



Cette plage se trouve à proximité du village, derrière la maison du sculpteur. Faites attention aux nombreuses bombes qui tombent en permanence sur le sable, et ne restez jamais trop longtemps immobile.

■ Piles: 8 ■ Mécamouches: 7 ■ Orbes: 150

### PILES

■ EXPLORE LA PLAGE.

Ramassez la première pile de ce monde dans le coin, sur la plage [13].

■ DÉBLOQUE LES MOISSONNEUSES D'ECO.

Trouvez les sept moissonneuses d'Eco, ■ utilisez votre attaque toupie pour casser les rochers et ainsi les remettre en marche [14].



■ PREND LA PILE D'ENERGIE DU PELICAN.

En arrivant sur la plage, vous avez dû apercevoir un pélican qui a volé une pile. Plongez dans la mer, ■ nagez jusqu'à son nid [15]. Là, frappez-le pour qu'il recrache la pile, puis foncez afin de la récupérer avant lui.

■ ESCALADE LA SENTINELLE.

Repérez les trois monuments en pierre le long de la plage, et montez sur celui du centre.

■ CHASSE LES MOUETTES.

Chassez les mouettes qui se trouvent sur le monument en pierre [16]. Elles vont s'envoler et se poser trois fois. Ensuite, un tremblement de terre fera jaillir une pile de la cascade.

■ POUSSÉ L'ŒUF DE FLUT-FLUT DU HAUT DE LA falaise.

Escaladez les plates-formes près de ■ cascade. Au bout du chemin, tapez plusieurs fois dans l'œuf pour le faire tomber [17]. Descendez ensuite parler avec la jeune femme à côté de l'œuf.



Remontez ■ grimpez sur ce pylône pour récupérer la mécamouche.

### ORBES

■ 7 orbes sur la plage, au début du niveau.

■ ■ orbes dans les caisses en métal sur la plage. Placez-vous dessus [20], et attendez qu'une bombe atterrisse à proximité. C'est le seul moyen de les briser.

■ 10 orbes sur les plates-formes au bout de la plage.

■ 5 orbes sur le pont naturel permettant de rejoindre les collecteurs à Eco verte.

■ 5 orbes dans l'eau, au pied de la cascade.





- ↳ 8 orbes sur les plates-formes permettant d'atteindre l'œuf du Flut-flut.
- ↳ 10 orbes sous ■ socle à Eco bleue, près de l'œuf du Flut-flut.
- ↳ 6 orbes sur ■ pilier, face à l'endroit où l'œuf a éclos.
- ↳ 16 orbes sous l'eau, autour du pilier sur lequel le pélican ■ fait son nid.
- ↳ 4 orbes sur le pilier où le pélican ■ fait son nid.
- ↳ 10 orbes dans le passage sous la roche, sur la plage, permettant d'aller vers les monuments en pierre.
- ↳ 5 orbes sur le sable, entre deux monuments en pierre.

- ↳ 6 orbes sous l'un des trois monuments en pierre [21].
- ↳ 5 orbes en haut du monument en pierre de droite.
- ↳ 5 orbes sur la plate-forme près du moulin et des moissonneuses d'Eco verte.
- ↳ 5 orbes sur l'amas de rocher près du moulin, non loin des monuments en pierre. Procédez comme pour récupérer la mégamouche n° 7.
- ↳ 12 orbes, après avoir activé la source générale d'Eco bleue dans la jungle interdite. Utilisez la source d'Eco bleue et les lanceurs à Eco bleue pour atteindre les piliers qui mènent à la tour au canon. Sur deux d'entre eux, vous trouverez 6 orbes.
- ↳ 10 orbes, après avoir activé la source géniale d'Eco bleue dans la jungle interdite. Utilisez la source d'Eco bleue sur le pilier et allez ouvrir le socle près du nid du pélican.

## JUNGLE INTERDITE



Cette jungle se trouve de l'autre côté du village. Passez par le petit tunnel dans la roche, après l'enclos du berger.

↳ Piles: 8    ↳ Mégamouches: 7    ↳ Orbes: 50

### PILES

↳ LIBERE LE FAISCEAU D'Eco.

Grimpez sur la machine derrière le bâtiment central [22] ■ shoootez ■ miroir qui dévie le faisceau [23]. Descendez, et orientez le faisceau en bougeant le pylône [24]. Vous devez l'aligner sur ■ second miroir. Allez ensuite au second pylône, près de ■ rivière, et alignez le faisceau sur ■ troisième miroir. De même, allez au troisième pylône, juste à côté du bâtiment central, et alignez le faisceau sur le quatrième miroir. Allez donc au quatrième pylône, sur la partie haute après le second pont, ■ alignez ■ faisceau sur le dernier miroir. Enfin, allez au dernier pylône, sur la plage près de l'entrée du niveau, et alignez-le sur ■ miroir du Village des sables. À présent, allez voir le maire pour récupérer votre pile d'énergie.

↳ MONTE EN HAUT DU TEMPLE.

Passez le troisième pont et chargez-vous d'Eco bleue. Approchez-vous ensuite du pont pour le faire apparaître, ■ allez ouvrir ■ temple. Grimpez ensuite au sommet du temple en utilisant les plates-formes d'Eco. ■ pile se trouve au sommet [25].

↳ TROUVE L'INTERRUPTEUR D'ECO BLEUE.

Appuyez sur le bouton bleu au sommet du temple, ■ avancez dans ■ couloir. Au bout, vous trouverez la troisième pile ■ vous activerez l'interrupteur qui met en marche toutes les sources d'Eco bleue du monde.

↳ BATIS LA PLANTE D'ECO NOIRE.

Ouvrez les portes grâce à l'Eco bleue, à l'intérieur du temple, ■ combattez la plante d'Eco noire. Vous devez monter sur ses feuilles et la frapper lorsqu'elle penche sa tête en arrière [26].

↳ ATTRAPE 200 KG DE POISSON.

Descendez dans la partie basse de ce monde et aidez le pêcheur. Attrapez 200 kg de poisson [27].

↳ SUISE LE CANYON JUSQU'A LA MER.

Suivez la rivière dans la partie basse de



ce monde, jusqu'à ce que vous trouviez le passage sous la roche [28].

↳ OUVRE LA PORTE FERMEE DU TEMPLE.

Repérez la porte à Eco bleue du temple, près de la machine ■ du premier pylône. Allez vous charger en Eco bleue, à ■ source proche de l'autre entrée, laissez-vous tomber dans la partie basse, et utilisez le trampoline pour remonter. Ouvrez la porte et récupérez votre pile [29].

↳ LIBERE SEPT MECAMOUCHES.

Trouvez les sept mégamouches de ce niveau.

N° 1: au sommet de ■ plate-forme à droite de la rivière.

N° 2: dans le recoin, derrière la machine.

N° 3: sur la plate-forme la plus haute, derrière l'arbre, près du quatrième pylône.

N° 4: à l'étage supérieur du temple, près de la source d'Eco bleue.

N° 5: entrez dans le temple ■ sautez sur le trampoline de droite. Sur ■ corniche, vous trouverez la caisse.

N° 6: dans la partie basse du monde, dans la crique qui se trouve après celle du pêcheur.

N° 7: dans la partie basse du monde, près du trampoline d'Eco bleue.

### ORBES

↳ 4 orbes sur le pont en arrivant dans cette zone.

↳ 9 orbes sur les plates-formes au-dessus et de part et d'autre de ■ rivière.

↳ 6 orbes sur la bande de terre menant au second pont.

↳ 2 orbes sur le second pont.

↳ ■ orbes sur la machine derrière le bâtiment central.

↳ 17 orbes sur les tam-tams après le deuxième pont. Plusieurs ne peuvent être attrapés, car trop hauts, mais vous les aurez après avoir battu la plante d'Eco noire.

↳ 4 orbes sur les plates-formes près du quatrième pylône.

↳ 2 orbes après ■ troisième pont.

↳ 2 orbes dans la partie haute du temple, à l'étage supérieur après la source d'Eco bleue.

↳ 12 orbes dans le temple. Pressez l'interrupteur bleu au sommet du temple, et





avancez dans le couloir [30].  
 ↳ 5 orbes près de la porte, juste à côté de la troisième pile d'énergie.  
 ↳ 7 orbes derrière la porte, juste à côté de la troisième pile d'énergie.  
 ↳ 10 orbes dans la cheminée, dans temple. Vous devez sauter sur le trampoline à Eco bleue, deux portes après l'endroit où vous avez trouvé la troisième pile d'énergie.  
 ↳ 2 orbes juste avant la plante d'Eco noire.  
 ↳ 10 orbes après le combat contre la plante d'Eco noire. Sutez cinq fois de suite sur sa tête pour faire apparaître les orbes.

↳ 10 orbes dans une cheminée du temple. Chargez-vous d'Eco bleue et utilisez le trampoline à proximité.  
 ↳ 6 orbes dans le temple. Sautez sur le trampoline de droite, puis allez sur la corniche.  
 ↳ 4 orbes dans la partie basse du monde, dans la crique qui se trouve après celle du pêcheur.  
 ↳ 3 orbes dans la partie basse du monde, sur le chemin qui mène à la caisse de la mécamouche.  
 ↳ 20 orbes sous le socle à Eco bleue, dans la partie basse du monde, près de la caisse de la mécamouche.  
 ↳ 15 orbes dans l'eau, autour de la pile d'énergie « Suis le canyon jusqu'à la mer ».

## ÎLE DE LA BRUME

Pour aller sur l'île de la brume, vous devez avoir réussi le jeu de pêche de la jungle interdite. Le pêcheur mettra alors son bateau à votre disposition; ce dernier est ancré dans le port du Village des sables.

↳ Piles: 8 ↳ Mécamouches: 7 ↳ Orbes: 150

### PILES

↳ ATTRAPE LA MUSE DU SCULPTEUR.

Attrapez la muse qui se balade sur l'île [31].



Attention, elle est rapide et ne se laissera pas approcher facilement. Pour avancer plus vite, utilisez la roulade avant (courir + L1 + Croix). Ramenez-la ensuite au sculpteur pour avoir votre pile.

↳ RETOURNE A LA MARE D'ECO NOIRE.



Rendez-vous dans l'arène où se trouve la mare d'Eco noire. Pour cela, allez vers la droite après avoir grimpé les plates-formes de la plage par laquelle vous êtes arrivé. Là, tuez tous les ennemis qui vous attaquent, pour faire apparaître des marches menant à la pile d'énergie.

↳ GRIMPE SUR LE NAVIRE DES LURKERS.

Quitez la mare d'Eco noire et suivez le chemin jusqu'au navire des lurkers. Là, grimpez tout en haut.

↳ ARRÈTE LE CANON.

Grimpez le long du chemin d'où dévalent des rondins de bois, à partir du navire des lurkers. En haut, tuez le lurker qui utilise le canon [32].

↳ DÉTRUIS LES BALLONS DES LURKERS.

Prenez le zoomer, près du navire des lurkers, et détruisez les six lurkers qui volent [33].

↳ UTILISE LE ZOOMER POUR ATTEINDRE LA PILE D'ÉNERGIE.

Prenez le zoomer, près du navire des lurkers, et montez sur le pont en bois. Au bout, pressez R1 pour effectuer un saut, et attrapez la pile d'énergie au-dessus de l'eau.

↳ UTILISE L'ECO BLEUE POUR ATTEINDRE LA PILE D'ÉNERGIE.



Dans la zone située avant la porte d'entrée de la mare d'Eco noire, chargez-vous de deux Eco bleues, et allez activer le socle à proximité [34].

↳ LIBÈRE SEPT MECAMOUCHES.

N° 1: cassez la caisse au sommet du pylône, sur le chemin que prend la muse lorsque vous la poursuivez.

N° 2: sautez sur le trampoline situé

après la seconde porte de la mare d'Eco noire, et montez au sommet des plates-formes.

↳ N° 3: cassez la caisse sur le navire des lurkers.

N° 4: cassez la caisse qui se trouve sur le chemin où tombent des rondins de bois, près du navire des lurkers.

N° 5: prenez le zoomer, et allez casser la caisse qui se trouve sur le pont en bois.

N° 6 et 7: montez sur la partie en haut à gauche de la porte d'entrée de l'arène de la mare d'Eco noire [35], puis montez de quelques plates-formes supplémentaires pour trouver une seconde caisse rouge.

### ORBES

↳ 10 orbes sur les marches et le trampoline, sur la plage, au début du monde.

↳ 14 orbes sur la pile d'énergie autour des plates-formes que prend la muse du sculpteur lorsque vous la poursuivez.

↳ 6 orbes sur la plate-forme circulaire, proche du gros squelette.

↳ 7 orbes entre les plates-formes qui mènent à la mare d'Eco noire.

↳ 15 orbes sont accessibles lorsque vous faites tomber l'os pour créer un pont, sur le chemin qui part de la deuxième porte de la mare d'Eco noire. Prenez l'Eco bleue et foncez activer la dalle [36].

↳ 4 orbes avant le pont permettant de rejoindre le navire des lurkers.

↳ 6 orbes après le pont permettant de rejoindre le navire des lurkers.

↳ 5 orbes entre la mare d'Eco noire et la pile d'énergie.

↳ 3 orbes derrière la deuxième porte de la mare d'Eco noire.

↳ 3 orbes sur la plage, après la deuxième porte de l'arène de la mare d'Eco noire.

↳ 11 orbes sur les plates-formes après la mare d'Eco noire.

↳ 10 orbes sur le chemin où tombent des rondins de bois, près du navire des lurkers.

↳ 14 orbes dans les caisses métalliques de l'arène. Après avoir stoppé le canon, utilisez-le pour briser les caisses.

↳ 36 orbes en explorant la zone où l'on utilise le zoomer.

↳ 6 orbes en montant sur la partie en haut à gauche de la porte d'entrée de l'arène de la mare d'Eco noire. Vous trouverez 3 orbes à côté de chaque caisse rouge.



## CANYON DE FEU

Pour accéder à cette zone, grimpez les plates-formes derrière la maison du berger du Village des sables.

■ Piles: 2 ■ Mécamouches: 7 ■ Orbes: 50

### PILES

■ ARRIVE AU BOUT DU CANYON DE FEU.

Traversez le canyon avec le zoomer, la pile est au bout [37].

■ LIBERE SEPT MECAMOUCHES.

N° 1: brisez la caisse entre le premier ■ second ballon bleu.

N° 2: brisez la caisse située un peu après le premier pont.

N° 3: prenez l'Eco bleue et cassez la caisse en sautant.

N° 4: brisez la caisse sur ■ deuxième pont [38].

N° 5: brisez la caisse située juste après le deuxième pont.

N° 6: brisez la caisse à droite après le quatrième pont.

N° 7: brisez la caisse située sur ■ dernier pont.

### ORBES

■ 10 orbes dans la caisse avant le premier ballon bleu.

■ 10 orbes dans la caisse sur le premier pont.

■ 10 orbes dans la caisse en bois sur le deuxième pont.

■ 10 orbes dans la caisse en bois sur ■ troisième pont.

■ 10 orbes dans la caisse en bois au bout du canyon.



## VILLAGE DE PIERRE

Pour accéder à cette zone, traversez le canyon de feu. N'oubliez pas d'actionner le téléporteur pour pouvoir vous y rendre quand bon vous semble.

■ Piles: 6 ■ Mécamouches: 7 ■ Orbes: 50

### PILES



■ RAMENE 90 ORBES AU PARIEUR.

Donnez 90 orbes au parieur [39].

■ RAMENE 90 ORBES A LA GEOLIQUE.

Donnez 90 orbes à ■ géologue, qui se trouve près de l'entrée du bassin Precursor.

■ RAMENE 90 ORBES AU GUERRIER.

Donnez 90 orbes au guerrier qui se trouve à côté du parieur.

■ RAMENE 120 ORBES A L'ORACLE.

Apportez 120 orbes à l'oracle qui se trouve le long du chemin, près de la guerrière.

■ RAMENE 120 ORBES A L'ORACLE.

Apportez une seconde fois 120 orbes à l'oracle qui se trouve ■ long du chemin, près de la guerrière.

■ LIBERE SEPT MECAMOUCHES.

N° 1: brisez ■ caisse située derrière la maison dans laquelle se trouve le téléporteur.

N° 2: trouvez la caisse posée entre deux des plates-formes permettant d'aller de l'entrée du niveau à la partie basse du village.

■ 3: cassez la caisse située derrière le rocher, à gauche de la géologue.

N° 4: cassez la caisse cachée derrière le rocher, après ■ pont, près du guerrier et du parieur [40].

N° 5: cassez la caisse posée sur le pont, à côté de la salle où se trouvent le guerrier et le parieur.

N° 6: cassez la caisse située sur le chemin flottant, à gauche du parieur.

N° 7: cassez la caisse au bout du chemin flottant menant au marécage, accessible par le passage à gauche du parieur.

### ORBES

■ 7 orbes sur les plates-formes qui permettent d'aller de l'entrée du niveau à la partie basse du village [41].

■ 3 orbes sur le chemin, non loin de la géologue.

■ 3 orbes sur le chemin qui mène au bassin Precursor, à gauche de la géologue.

■ 6 orbes au-dessus du pont flottant qui mène à la cité Precursor perdue [42].

■ 7 orbes au-dessus du pont flottant menant au marécage, par ■ chemin à gauche du parieur.



■ 4 orbes sur l'îlot à côté de ■ cité Precursor perdue.

■ 20 orbes sous le socle à Eco bleue situé entre l'oracle et la géologue. Chargez-vous d'Eco bleue grâce aux deux boules d'Eco dans les alentours.



## CITÉ PRECURSOR PERDUE

Pour accéder à ce niveau, sautez sur les plates-formes flottantes à droite du guerrier, puissez le bouton bleu.

■ Piles: 8 ■ Mécamouches: 7 ■ Orbis: 200

### PILES

#### ■ ATTEINS LE CENTRE DU COMPLEXE.

Allez jusque dans la troisième grande salle, descendez au rez-de-chaussée. Là, sautez sur les plates-formes mobiles pour récupérer la pile [43].

#### ■ TRAVERSE LA MARE INFESTÉE DE LURKERS.

Après avoir récupéré la pile « atteins le centre du temple », allez deux salles plus loin, et effectuez une « attaque saut » sur l'interrupteur bleu. Là, trois plates-formes vont apparaître un court instant, utilisez-les pour atteindre la pile d'énergie.

#### ■ FAIS MONTER LA SALLE.

Après avoir récupéré la pile « traverse la mare infestée de lurkers », prenez le tunnel glissant. En bas, chargez-vous d'Eco bleue, et activez les cinq interrupteurs pour ouvrir la porte [44]. Pressez ensuite l'interrupteur bleu pour que la salle remonte à la surface. Enfin, grimpez récupérer la pile, en effectuant un saut plané (Croix + Croix + Rond).

#### ■ SUIS LES TUBES COLORÉS.

Dans la troisième grande salle, activez l'interrupteur bleu, en face de la pile [45]. Foncez ensuite la récupérer en haut des plates-formes mobiles.

#### ■ ATTEINS LE FOND DU COMPLEXE.

Allez dans la salle aux cinq interrupteurs bleus, puis passez dans la salle d'à côté. Là, prenez le second tunnel glissant: il vous mène directement à la pile d'énergie. Quittez ensuite celle salle rapidement.

#### ■ GRIMPE SUR LE TOBOGGAN.

Après avoir récupéré la pile d'énergie « atteins le fond du complexe », le niveau d'Eco noir va monter et vous forcer à quitter la salle rapidement. Suivez le chemin, empruntez les lanceurs à Eco bleue, vous trouverez au bout du chemin la pile d'énergie.

#### ■ ASSORTIS LES COULEURS DE LA PLATE-FORME.

Allez dans la salle située entre celle de la pile « atteins le centre du complexe » et celle de la pile « traverse la mare infestée de lurkers ». Là, prenez le passage où il faut effectuer un grand saut, et repérez les dalles. Actionnez d'abord celles de gauche, en longeant le mur. À la quatrième dalle, revenez vers l'entrée de la salle, puis actionnez les dalles de droite. Vous devez terminer par la dalle située devant le sas [46].

Lorsque toutes les dalles seront bleues, ce dernier s'ouvrira et vous pourrez récupérer la pile.

#### ■ LIBERE SEPT MECAMOUCHES.

N° 1: sur une des plates-formes du bas, dans la première grande salle.

N° 2: cassez la caisse posée dans la deuxième salle. Servez-vous

des plates-formes rotatives pour l'atteindre [47].

N° 3: dans la troisième grande salle, montez sur les plates-formes en mouvement à gauche des trois tubes pour trouver la caisse rouge.

N° 4: dans la troisième grande salle, pressez l'interrupteur face au tube vert dans lequel est enfermée la mécamouche, puis servez-vous des deux plates-formes mobiles pour aller la chercher au centre de la salle.

N° 5: dans la troisième grande salle, pressez l'interrupteur face au tube bleu dans lequel est enfermée la mécamouche, puis servez-vous des deux plates-formes mobiles pour aller la chercher sur le rebord de droite.

N° 6: dans la troisième grande salle, utilisez les plates-formes mobiles pour atteindre les boules d'Eco bleue, puis foncez à l'étage, dans le coin droit.

N° 7: allez dans la salle à côté de celle où vous avez activé les cinq interrupteurs bleus, et grimpez sur les couvercles mobiles.

### ORBES

■ 4 orbis derrière la porte d'entrée de la cité.

■ 21 orbis sur les plates-formes de la première grande salle.

■ 3 orbis dans le couloir qui relie la première grande salle à la deuxième.

■ 3 orbis dans la deuxième salle. Servez-vous des plates-formes rotatives pour les attraper.

■ 4 orbis dans le couloir reliant la deuxième salle à la troisième.

■ 18 orbis dans la troisième grande salle, répartis sur plusieurs plates-formes.

■ 10 orbis sous le socle à Eco bleue de la troisième grande salle. Utilisez les plates-formes mobiles pour récolter les trois boules d'Eco bleue, puis foncez à l'étage supérieur pour activer le socle.

■ 8 orbis autour de la pile d'énergie « atteins le centre du complexe ».

■ 9 orbis dans la salle qui suit celle où vous avez récupéré la pile « atteins le centre du complexe ».

■ 3 orbis dans la salle où se trouve la pile d'énergie « traverse la mare infestée de lurkers ».

■ 24 orbis dans le tunnel glissant menant de la salle où vous avez récupéré la pile « traverse la mare infestée de lurkers » à la salle où se trouve la pile « fais monter la salle » [48].

■ 10 orbis dans la salle aux cinq interrupteurs bleus.

■ 31 orbis dans le deuxième tunnel glissant qui mène à la salle de la pile d'énergie « atteins le fond du complexe ».

■ 30 orbis sur les différentes plates-formes en colimaçon sur lesquelles vous allez foncer lorsque le niveau d'Eco noir monte; après avoir récupéré la pile « atteins le fond du complexe ».

■ 6 orbis dans la salle de la pile « assortis les couleurs de la plate-forme ».

■ 10 orbis au raz de l'eau, dans la première grande salle. Actionnez le gros interrupteur bleu au centre de la salle pour faire apparaître des dalles, puis foncez récupérer les orbis [49].

■ 10 orbis au centre de la première grande salle. Actionnez le gros interrupteur bleu, puis allez chercher l'Eco bleue. Ensuite, allez dans le recoin pour activer le socle à Eco bleue.



## LE MARÉCAGE

Discutez avec le guerrier du Village de pierre, pour qu'il remette en place les plates-formes permettant d'atteindre le marécage.

■ Piles: 8 ■ Mécamouches: 7 ■ Orbis: 200

### PILES



■ DETACHE LES CORDES DU DIRIGEABLE.  
Allez au bout du chemin, dans le marais, et lancez deux boules d'Eco jaune sur la pierre qui maintient le dirigeable au sol [50].

■ DETACHE LES CORDES DU DIRIGEABLE.  
Comme précédemment, tirez une boule de feu sur la deuxième amarre du dirigeable.

■ COMBATS L'EMBUSCADE LURKER.

Après avoir détaché la deuxième amarre du dirigeable, chargez-vous d'Eco jaune et faites sauter le rocher et les caisses piégées dans le petit tunnel.

Prenez ensuite l'Eco bleue et le lanceur à proximité [51] pour arriver dans une petite arène. Là, tuez tous les ennemis.

■ DETACHE LES CORDES DU DIRIGEABLE.

Après l'embuscade lurker, prenez l'Eco bleue, puis le lanceur, et lancez une boule de feu sur la troisième amarre du dirigeable.



■ MONTE SUR LE FLUT-FLUT.

Prenez le Flut-flut, et grimpez sur les plates-formes en bois [52].

■ PROTÈGE LA NOURRITURE DE FARTHY.

Trouvez Farthy [53] et acceptez de jouer au jeu de tir qu'il vous propose. Shootez tous les rats pour gagner la pile d'énergie.

■ DETACHE LES CORDES DU DIRIGEABLE.

Chargez-vous d'Eco jaune, montez sur les champignons, et tirez sur la quatrième amarre du dirigeable.

■ LIBERE SEPT MECAMOUCHES.

N° 1: brisez la caisse qui se trouve sur le tronc d'arbre, un peu après le début du niveau.

N° 2: utilisez le lanceur à Eco bleue près de la mare d'Eco noire, puis cassez la caisse.

N° 3: explosez la tanière des rats avec vos boules de feu pour faire apparaître une source d'Eco bleue, à la sortie du petit tunnel. Prenez ensuite le lanceur pour trouver la caisse.

N° 4: avancez au bout du chemin, après la deuxième amarre du dirigeable.

N° 5: grimpez sur le Flut-flut et montez sur les plates-formes en bois qui mènent à la pile d'énergie [54].

N° 6: grimpez sur le Flut-flut, et montez sur les autres plates-formes en bois.

N° 7: après avoir joué au jeu de tir de Farthy, passez la barrière en bois, chargez-vous d'Eco jaune, et explosez les caisses. La rouge contient la mécamouche.

### ORBES

■ 5 orbis sur la plate-forme en bois, à l'entrée du niveau.

■ 18 orbis dans les caisses en métal, à l'entrée du niveau. Utilisez votre Eco jaune pour lancer des boules de feu et casser les caisses [55].



■ 4 orbis au-dessus de la mare d'Eco noire, utilisez l'Eco bleue pour les attirer.

■ 4 orbis sur le chemin, après la mare d'Eco noire.

■ 6 orbis au-dessus des deux champignons, près de la première corde du dirigeable. Utilisez votre « saut plané » pour les attraper.

■ 8 orbis dans les caisses en métal. Brisez-les avec vos boules de feu, puis utilisez l'Eco bleue pour attirer les orbis vers vous [56].

■ 20 orbis dans le passage de plates-formes, au-dessus de la grande mare d'Eco noire. Chargez-vous d'Eco bleue pour les attraper facilement.

■ 10 orbis dans les caisses en métal situées un peu plus loin que la deuxième amarre du dirigeable. Brisez-les avec vos boules de feu.

■ 5 orbis sur le chemin, dans le deuxième petit tunnel.

■ 12 orbis dans les caisses en métal. Brisez-les avec vos boules de feu, puis utilisez l'Eco bleue pour attirer les orbis vers vous.

■ 9 orbis après l'embuscade lurker.

Rechargez-vous en Eco bleue et prenez le lanceur.

■ 23 orbis grâce au Flut-flut. Montez sur les plates-formes en bois.

■ 33 orbis dans les caisses en métal situées dans la zone où se trouve le Flut-flut. Cassez-les, soit avec l'oiseau, soit avec vos boules de feu.

■ 10 orbis dans les caisses en métal sur la plage, après la zone du Flut-flut.

■ 10 orbis après avoir joué au jeu de tir de Farthy. Passez la barrière en bois, chargez-vous d'Eco jaune, et explosez les caisses sur la plage.

■ 12 orbis avant d'arriver à la quatrième amarre du dirigeable. Explosez les caisses avec votre Eco jaune, puis prenez l'Eco bleue sur la plate-forme en bois pour attirer les orbis.

■ 5 orbis sur le plus grand champignon, juste à côté de la quatrième amarre du dirigeable.

■ 6 orbis dans des caisses en métal, dans le tunnel situé après l'endroit où vous avez décroché la dernière amarre du dirigeable.





### BASSIN PRECURSOR

Pour atteindre ce niveau, allez vers la droite de l'endroit où se trouve la géologue du Village de pierre, puis montez sur le zoomer.

- ↳ Piles: 8
- ↳ Mécamouches: 7
- ↳ Orbès: 200

#### PILES

↳ RAMÈNE LES TAUPES DANS LEUR TROU.

Poursuivez les quatre taupes une par une pour les forcer à rentrer dans leur trou [57]. Ensuite, allez demander votre pile à la géologue.

↳ ATTRAPE LES LURKERS VOLANTS.

Repérez les quatre lurkers volants, étudiez leur trajet, puis attrapez-les [58].

↳ BATS LE TEMPS RECORD DE LA GORGE.

Repérez la ligne de départ de cette course, non loin de l'entrée du niveau, puis battez le temps record. Ensuite, retournez voir le parieur au Village de pierre pour obtenir votre pile d'énergie.

↳ ATTRAPE LA PILE D'ÉNERGIE AU-DESSUS DU LAC.

Repérez la pile au-dessus du lac dans la seconde partie du niveau, puis trouvez le chemin permettant d'atteindre le tremplin. Là, prenez un maximum d'élan [59], et pressez R1 au moment du saut pour donner une impulsion.

↳ GUERIS LES PLANTES INFECTÉES PAR L'ECO NOIRE.

Chargez-vous en Eco verte et survolez les plantes violettes à proximité. Effectuez des allers-retours fréquents de manière à éliminer toutes ces plantes.

↳ TRAVERSE LES ANNEAUX PRECURSOR VIOLETS.

Montez sur le talus de la première partie du niveau et repérez l'anneau violet. Franchissez-le pour démarrer la course. Vous devez



ensuite suivre le tracé le plus rapidement possible [60].

↳ TRAVERSE LES ANNEAUX PRECURSOR BLEUS.

Repérez l'anneau bleu, non loin de la pile au-dessus du lac et, comme précédemment, effectuez le circuit le plus rapidement possible pour gagner la pile. N'hésitez pas à donner des impulsions avec la touche

R1 lorsque les anneaux vous semblent hauts...

↳ LIBERE SEPT MECAMOUCHES.

N° 1: brisez la caisse près du trou des taupes.

N° 2: suivez le premier lurker volant, la caisse est sur le trajet qu'il emprunte.

N° 3: suivez le deuxième lurker volant, la caisse est sur le trajet qu'il emprunte.

N° 4: suivez le troisième lurker volant, la caisse est sur le trajet qu'il emprunte, avant qu'il ne plonge dans le trou.

N° 5: repérez le chemin permettant de monter sur le talus, dans la première partie du niveau: vous y verrez la caisse [61].

N° 6: elle est visible sur le trajet à emprunter pour attraper la pile au-dessus du lac.

N° 7: repérez l'anneau Precursor bleu, non loin de la pile au-dessus du lac, et prenez le chemin qui y monte. Juste avant, vous trouverez la caisse.

#### ORBES

↳ 32 orbès sur le trajet du premier lurker volant (dans des caisses, ou à même le sol).

↳ 12 orbès sur le trajet du deuxième lurker volant (dans des caisses, ou à même le sol).

↳ 24 orbès sous le petit tunnel menant à la seconde grande partie du niveau.

↳ 24 orbès sur le trajet du premier lurker volant (dans des caisses, ou à même le sol).

↳ 8 orbès au-dessus du bassin, dans la seconde partie du niveau [62].

↳ 24 orbès proches du tracé de la course aux anneaux Precursor violets, puis repassez lentement pour récupérer les orbès.

↳ 12 orbès dans les caisses en métal de part et d'autre de la pile d'énergie gagnée lors de la course aux anneaux violets.

↳ 64 orbès sur le chemin ascendant à prendre, pour attraper la pile d'énergie au-dessus du lac (dans des caisses, ou à même le sol).





## COL DE LA MONTAGNE



Il vous faut maintenant plus de 45 piles d'énergie pour continuer. Si c'est le cas, allez retrouver Kiera près de son canon [63], non loin du parieur. Lorsqu'elle souleve le rocher, escaladez la montagne.

↳ Piles: 4    ↳ Mécamouches: 7  
↳ Orbès: 50



N° 2: avant le troisième tremplin.

N° 3: après le quatrième tremplin [68].

N° 4: après le super gros tremplin. La mécamouche est posée devant des caisses.

N° 5: côté gauche, dans la première partie du tunnel.

N° 6: côté droit, dans le tunnel qui suit les sources d'Eco bleues.

N° 7: au milieu, dans le tunnel, dans la partie fortement minée.

### PILES

→ BATS KAWY.

Ce deuxième boss n'est pas très difficile. Évitez, dans un premier temps, ses jets de pierre en sautant sur les trois plates-formes [64], puis prenez l'Eco bleue et traversez le pont qui apparaît [65]. Au bout, prenez l'Eco jaune, → tirez-lui dessus lorsqu'il met un rocher au-dessus de sa tête [66]. Lorsqu'il s'assomme, revenez sur les trois plates-formes. Trois séries d'attaques suffisent à l'éliminer.

→ ATTEINS LE BOUT DU COL DE LA MONTAGNE.

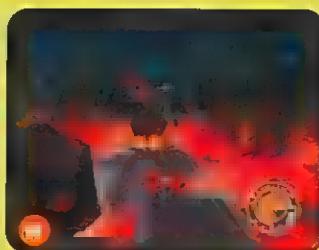
Prenez le zoomer et foncez dans le canyon. Vous devez arriver avant les lurkers et détruire le détonateur pour gagner la pile.

→ TROUVE LA PILE D'ÉNERGIE CACHÉE.

Après avoir activé → bouton d'Eco jaune dans → montagne enneigée, revenez et cassez le rocher de couleur claire [67].

→ LIBERE SEPT MECAMOUCHES.

N° 1: en bas du deuxième tremplin.



### ORBES

→ 50 orbès sur le trajet, à même le sol, ou dans des caisses en métal [69].



## CRATÈRE VOLCANIQUE

Pour accéder à ce nouveau lieu, traversez → col de la montagne, laissez votre zoomer, et avancez de quelque pas.

→ Piles: 8    → Mécamouches: 7    → Orbès: →

### PILES

→ RAMENE 90 ORBES AUX MINEURS (X4).

Allez trouver les mineurs au fond de → grotte bleue, à proximité de → hutte du sage, → échangez-leur vos orbès contre des piles d'énergie. Ils en ont quatre à vous donner, ce qui vous coûtera donc 360 orbès [70].

→ RAMENE 120 ORBES A L'ORACLE (X2).

En échange de 120 orbès, l'oracle vous donnera une pile d'énergie, → cela deux fois. Pour le trouver, prenez le chemin à gauche de l'entrée de la mine.

→ TROUVE LA PILE D'ÉNERGIE CACHÉE.

Avoir cette pile est assez délicat. Vous devez vous aventurer dans la Grotte aux araignées afin de vous charger en Eco jaune. Ensuite, remontez à l'entrée du cratère pour shooter la caisse posée sur le rocher, en hauteur [71].



### ORBES

→ → orbès dans → grotte bleue où se trouvent les deux mineurs.

→ 10 orbès → long du chemin qui mène à l'oracle.

→ 30 orbès au-dessus des rails. Utilisez les wagonnets.

→ 4 orbès sur le chemin qui mène à la Grotte aux araignées.



## LA MONTAGNE ENNEIGÉE

Pour atteindre le sommet de la montagne, prenez le téléphérique près de la hutte du sage, dans la Grotte aux araignées.

↳ Piles: 8    ↳ Mécamouches: 7    ↳ Orbès: 200

### PILES

↳ DESACTIVE LES BLOQUEURS PRECURSOR.

Il y a treize bloqueurs Precursor dans ce monde. Pour les désactiver, vous devez sauter dessus. Le champ magnétique qui les entoure vous empêche de les approcher, mais si vous faites un grand saut (R1 + Croix + Rond), vous pourrez passer par-dessus [73]. Le premier est juste à côté du téléphérique. Le deuxième et le troisième se trouvent dans la pente sur laquelle dévalent des boules de neige. Le quatrième et le cinquième sont sur le côté gauche de la forteresse. Les sixième, septième et huitième sont au bout du pont, à gauche de la forteresse. Le neuvième est sur le côté droit de la forteresse. Les dixième, onzième, douzième et treizième sont en haut du plan incliné gelé [74].

↳ ARRÈTE LES DEUX TROUPES DES GLACIERS LURKERS.

Il y a trois gardiens utilisant une sorte de catapulte dans ce niveau. À chaque fois, vous devez vous charger d'Eco rouge pour casser leur bouclier et les tuer. Le premier est dans la zone à gauche de l'endroit d'où sortent les boules de neige [75]. Le deuxième est dans la zone située après les quatre bloqueurs Precursor. Le dernier est dans un recoin situé en dessous de l'entrée du fort. Repérez la source d'Eco rouge, il n'est pas bien loin.

↳ TROUVE L'INTERRUPTEUR D'ECO JAUNE.

Sur la droite de la forteresse, près du bloqueur Precursor, vous pourrez apercevoir des arbres [76]. Fautelez-vous entre eux pour pénétrer

dans la grotte où se trouve l'interrupteur à Eco jaune. Montez en prenant garde de ne pas trop glisser, puissez l'interrupteur pour récupérer la pile [77].

↳ OUVRE LA CAISSE GELÉE.

Maintenant que l'interrupteur à Eco jaune est activé, plusieurs sources ont été ouvertes. Allez dans le passage gelé, face à l'entrée de ce monde, prenez de l'Eco jaune, et shoootez la caisse gelée en l'air [78].

↳ OUVRE LA PORTE DU FORT.

Allez chercher le Flut-flut qui se trouve au bout du petit pont, près de la seconde catapulte, traversez le précipice en volant de plate-forme en plate-forme. Attention, elles n'apparaissent que quelques secondes. Au bout, vous trouverez la pile que vous ouvrirez le fort [79].

↳ TRAVERSE LE FORT LURKER.

Escaladez les plates-formes du fort en partant du grand bâtiment: la pile se trouve sur le bâtiment à gauche en entrant.

↳ SURVIS A LA GROTTE INFESTÉE DE LURKERS.

Allez à gauche du fort et passez les deux ponts. Dans la petite grotte, dans un recoin, vous verrez une plate-forme mobile. Prenez-la, préparez-vous à la baston [80].



Frappez les lurkers et frayez-vous un chemin jusqu'à la pile, un peu plus haut.

↳ LIBERE SEPT MECAMOUCHES.

N° 1: dans le creux, près du premier bloqueur Precursor.

N° 2: à droite des arbres dissimulant l'entrée de la grotte où se trouve l'interrupteur à Eco jaune.

N° 3: sur une plate-forme, près de la seconde catapulte [81].

N° 4: sur une plate-forme, en haut du passage qui monte de l'entrée du niveau à la zone aux quatre bloqueurs Precursor [82].

N° 5: montez sur les plates-formes face à vous en entrant dans le fort.

N° 6: escaladez le grand bâtiment au fond du fort en utilisant votre grand saut.

N° 7: lorsque vous êtes dos au fort, descendez dans la partie inférieure de la zone. La caisse est au bord du vide.



### ORBES

↳ 3 orbès sur le premier bloqueur Precursor.

↳ 5 orbès près du premier bloqueur Precursor (utilisez Avant + R1 + Croix).

↳ 13 orbès sur la pente où dévalent les boules de neige.

↳ 3 orbès sur le deuxième bloqueur Precursor.

↳ 2 orbès sur le troisième bloqueur Precursor.

↳ 6 orbès dans la zone à gauche de l'endroit d'où sortent les boules de neige.

↳ 4 orbès sur le chemin qui descend à la forteresse.

↳ 5 orbès sur le pont qui va à la forteresse.

↳ 5 orbès sur le côté gauche de la forteresse.

↳ 5 orbès sur le côté droit de la forteresse.

↳ 7 orbès sur le pilier à gauche de la forteresse, autour des bloqueurs Precursor.

↳ 4 orbès juste avant l'interrupteur à Eco jaune.

↳ 10 orbès sur le plan incliné gelé, près de la forteresse [83].

↳ 9 orbès autour des quatre bloqueurs Precursor.

↳ 5 orbès près du second lurker gardien de catapulte.

↳ 20 orbès dans le passage qui va du début du niveau à la zone où se trouvent les quatre bloqueurs Precursor (12 ça et là, et 4 dans chacune des caisses. Cassez-les avec de l'Eco jaune lorsque vous aurez activé l'interrupteur).

↳ 15 orbès dans la zone que vous devez parcourir à dos de Flut-flut.

↳ 27 orbès sur les différentes plates-formes du fort.

↳ 45 orbès sous les trois trappes à Eco bleue, face à l'entrée du fort. La boule d'Eco bleue se trouve en haut de la structure à proximité.

↳ 10 orbès dans la partie inférieure, face à l'entrée du fort.

↳ 3 orbès à l'entrée de la grotte infestée de lurkers.

↳ 3 orbès à la sortie de la grotte infestée de lurkers.



## GROTTE AUX ARAIGNÉES

Pour atteindre cette grotte, allez près de la hutte du sage dans le cratère volcanique, et prenez les trois wagonnets.

■ Piles: 8 ■ Mécamouches: 7 ■ Orbis: 200

### PILES

■ UTILISE TES LUNETTES POUR TIRER SUR LES LURKERS RONGEURS.

Chargez-vous en Eco jaune, et utilisez la vue subjective pour shooter les insectes qui rongent les piliers [84]. Lorsque vous les aurez tous anéantis, la pile apparaîtra au pied d'un pilier.



rez le troisième cristal [85]. Revenez ensuite vers l'entrée du niveau, ■ prenez le chemin qui descend. Sur la droite, vous trouverez le quatrième cristal [86]. Le dernier est dans la grotte noire, sous l'eau lui aussi, à gauche après ■ troisième cristal lumineux.



■ GRIMPE SUR LE ROBOT GÉANT.

Allez dans la partie basse du niveau, et continuez jusqu'à ce que vous aperceviez le robot. Escaladez les plates-formes en bois jusqu'au sommet [87].

■ LANCE-TOI VERS LES PERCHES.

Repérez les perches vertes sur le côté du robot. Prenez l'Eco bleue et utilisez le lanceur un peu plus bas pour vous propulser dans les airs. Ensuite, enchaînez les sauts jusqu'à ce que vous atteigniez ■ pile.

■ NAVIGUE DANS LE TUNNEL A ARAIGNÉES.

Allez dans le tunnel infesté d'araignées, à proximité du grand robot. La pile est au fond du tunnel.

■ MONTE SUR LES PLATES-FORMES PRECURSOR.

Grimpez sur les plates-formes mobiles dans la grande salle. En haut, vous trouverez la pile d'énergie [88].



■ LIBÈRE SEPT MÉCAMOUCHES.

N° 1: grimpez sur les plates-formes de gauche en entrant dans la grande salle.

N° 2: escaladez les plates-formes à l'opposé de l'entrée du niveau pour atteindre la caisse [89].

N° 3: grimpez dans la partie haute, face à l'entrée du niveau, non loin du cristal d'Eco noir immergé et de l'entrée de la grotte noire.

N° 4: dans la grande salle principale, au bout du pont passant au-dessus du chemin qui descend dans la mine.

N° 5: sur ■ chemin, dans la grotte noire.

N° 6: dans la mine, sur une des plates-formes les plus basses.

N° 7: dans la mine, sur une des plates-formes les plus hautes, face à ■ tête du robot.

### ORBES

■ 44 orbis dans la caverne principale: plates-formes, contour des piliers, ainsi que ceux laissés par les insectes que vous tuez.

■ 9 orbis dans la partie haute, face à l'entrée du niveau. Trois sont sur ■ chemin, et six dans des caisses métalliques. Servez-vous de l'Eco jaune.

■ 6 orbis sur ■ chemin qui descend vers la salle basse du niveau. Ils se trouvent dans des caisses métalliques.

■ 116 orbis sur les plates-formes qui permettent d'atteindre le haut du robot.

■ 16 orbis dans le tunnel aux araignées.

Utilisez l'Eco jaune pour casser les caisses (vous devez avoir activé l'interrupteur dans la Montagne enneigée au préalable).

■ 4 orbis en prenant le lanceur à proximité de la pile d'énergie, dans le tunnel aux araignées.

■ 5 orbis sur le chemin, dans la grotte noire.



## CANAL LAVIQUE

Pour atteindre ce lieu, utilisez les wagonnets près de la hutte du sage, dans le cratère volcanique. L'entrée est à l'opposé de celle de la Grotte des araignées.

■ Piles: 2 ■ Mécamouches: 7 ■ Orbis: 50

### PILES



■ ATTEINS LE BOUT DU CANAL LAVIQUE. Traversez tout le canal avec votre zoomer, ■ pile est au bout du chemin.

■ LIBÈRE SEPT MÉCAMOUCHES.

N° 1: un peu après le premier pont.

N° 2: au milieu du second pont.

N° 3: à gauche après la porte Precursor.

N° 4 à 7: le long du chemin [90].

### ORBES

■ 7 orbis sur le premier pont.

■ 5 orbis sur ■ côté gauche après le pont.

■ 4 orbis sur le côté droit après le pont [91].

■ 21 orbis dans des coffres métalliques, sur le chemin.

■ 13 orbis sur ■ chemin, entre le second pont ■ la porte Precursor.



## GROTTE AUX ARAIGNÉES

Après avoir laissé votre zoomer, activez le sas de téléportation ■ passez les deux portes pour entrer dans la citadelle.

■ Piles: 5 ■ Mécamouches: 7 ■ Orbès: 200



### PILES

■ LIBÈRE LE SAGE VERT.

En entrant dans la citadelle, allez sur les plates-formes de gauche ■ passez la porte. Dans ■ salle suivante, enchaînez les sauts sur les propulseurs à Eco bleue, ■ passez la porte suivante. Là, donnez un coup de pied dans la machine pour libérer le sage [92].



■ LIBÈRE LE SAGE BLEU.

Depuis l'entrée de la citadelle, passez la porte au fond à gauche, celle où vous devez franchir un pont de dalles colorées qui s'effondrent sous vos pas. Dans la salle suivante, sautez de plate-forme en plate-forme, en vous méfiant de certaines un peu plus éloignées, qui nécessitent un saut plané

(Croix + Croix + Rond). Au bout, cassez la machine qui retient le sage [93].



■ LIBÈRE LE SAGE ROUGE.

Depuis l'entrée du niveau, allez vers le côté gauche et escaladez les plates-formes mobiles. Passez les dalles colorées qui se dérobent sous vos pas, et blastez la troupe de lurkers dans ■ couloir. Au bout, frappez la machine pour libérer le sage [94].



■ LIBÈRE SEPT MÉCAMOUCHES.

Lorsque vous avez libéré les sages, un escalier va apparaître. Prenez-le et montez au sommet de la citadelle. En haut, cassez la machine qui détient le dernier sage prisonnier [95].



■ LIBÈRE SEPT MÉCAMOUCHES.

N° 1: dans la salle aux propulseurs à Eco bleue, juste après la porte d'entrée.

N° 2: dans ■ salle où sont retenus prisonniers les sages.

N° 3: dans la salle où sont retenus prisonniers les sages [96].

N° 4: après avoir libéré le sage jaune, longez le mur sur les plates-formes rotatives. Dans le recoin, vous trouverez la caisse.

N° 5: sur ■ chemin, dans la salle aux gros cubes qui tournent.

N° 6: sur le chemin qui mène au sage rouge.

N° 7: au sommet de la citadelle, avant d'arriver à la machine qui retient le sage vert.

### ORBES

■ 30 orbès sous le socle à Eco bleue, à l'entrée de la salle aux propulseurs à Eco bleue.

■ 28 orbès dans la salle aux propulseurs à Eco bleue.

■ 30 orbès sous le socle à la sortie de la salle aux propulseurs à Eco bleue.



■ 3 orbès dans la salle où sont retenus prisonniers les sages, au-dessus des dalles de couleur.

■ 5 orbès dans ■ salle où sont retenus prisonniers les sages, au-dessus des dalles de couleur [97].

■ ■ orbès au-dessus des plates-formes qui montent progressivement, dans ■ salle aux gros cubes qui tournent.

■ 30 orbès sous ■ socle à Eco bleue, près de la porte de sortie de la salle aux gros cubes qui tournent.

■ 5 orbès au-dessus des dalles de couleur qui mènent au sage rouge, avant le couloir infesté de lurkers.

■ 37 orbès dans les caisses métalliques situées dans le couloir infesté de lurkers.

■ 3 orbès au-dessus des dalles de couleur qui se dérobent sous vos pas. Elles ne sont accessibles qu'après avoir libéré le sage rouge.

■ 20 orbès en haut de ■ citadelle, avant la machine qui retient ■ sage vert.

## LE BOSS FINAL



Ce boss n'est pas aussi difficile qu'il en a l'air. Dans un premier temps, cassez les caisses pour récupérer de l'Eco bleue, et prenez la plate-forme. Lorsque vous êtes près du robot, prenez de l'Eco jaune ■ tirez-lui plusieurs coups sur l'œil [98]. Ensuite, prenez de l'Eco bleue ■ utilisez le lanceur pour éviter l'explosion [99]. Lorsqu'il vous envoie ses bestioles, prenez de l'Eco jaune et tuez-les toutes [100]. Enfin, lorsqu'il vous envoie ses mines à déflagration, évitez l'onde de choc



avec un double saut et tirez-lui plusieurs coups dans le bras [101]. Pour finir, lorsque l'Eco blanche apparaît, ramassez-en, et le combat sera terminé.



Après le générique, il ne vous reste plus qu'à regarder ■ cinématique de fin. ■ vous avez récupéré au moins 100 piles d'énergie, Jak ouvrira une

## UNE FIN ÉTRANGE

porte étrange [102], derrière laquelle il y a quelque chose d'apparemment très beau... du moins selon les héros. Mais vous n'en saurez pas plus, même si votre compteur affiche 100 %. La suite au prochain épisode ?...

*Qui veut gratter et gagner*

**320 000 €**

mis en jeu  
PAR  
SEMAINE

*en découvrant le*

**NOUVEAU  
TÉLÉ POCHE ?**



**+ pratique**  
**+ malin**  
**+ de jeux  
et de BD**

**TÉLÉ  
POCHE**

**Le Seul magazine TV  
avec une chance au grattage !**

# tips

Action Replay,

cheat codes, astuces...

## THE SIMPSONS: ROAD RAGE

Et en plus, ce mois-ci, Opération Winback (PS2), Doom (GBA), Soul Reaver 2 (PS2), sans oublier les tips des lecteurs...





## OPÉRATION WINBACK



Très moyen sur Nintendo 64, Opération Winback s'avère catastrophique sur PlayStation 2. Il est graphiquement bien fait, mais est injouable. Vous avez cependant été très nombreux à nous le procurer. Les codes qui suivent vous permettront de vous en sortir un peu plus facilement et de tout débloquer.

### TRIAL MODE

À l'écran « Press Start », effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Haut, Bas, Bas, Droite, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche. Puis maintenez Triangle enfoncé et pressez Start.

### MODE PUISSANCE MAXIMALE

À l'écran « Press Start », effectuez très rapidement les manipulations suivantes : L1, R2, L2, R2, L2, Triangle, Rond, Triangle, Rond. Puis maintenez L1 enfoncé et pressez Start.

### MODE MORT SUBITE

À l'écran « Press Start », effectuez très rapidement les manipulations suivantes : L2, R2, L2, R2, Rond, Triangle, Rond, Triangle. Puis maintenez L1 enfoncé et pressez Start.

### TOUS LES PERSONNAGES EN MODE MULTIJOUEUR

À l'écran « Press Start », effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Haut, Bas, Bas, Droite, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche. Puis maintenez Rond enfoncé et pressez Start.



Un nouveau mode s'offre à vous.



Vous commencez le jeu avec le maximum de puissance.



En un coup, vos ennemis meurent. Même les Boss de fin de niveau n'y échappent pas. Par contre, cette règle fonctionne également sur vous.



Tous les personnages du jeu sont accessibles.

## JACKIE CHAN : STUNTMMASTER



Beat them all délivrant, Jackie Chan Stuntmaster vous permet d'incarner l'acteur préféré de Gia. Dans ce titre, tous les moyens sont bons pour battre l'adversaire, y compris les ustensiles de cuisine. Les codes qui suivent vous permettront, entre autres, de passer le niveau qui vous poserait des problèmes.

### AVOIR TOUTES LES DRAGONS

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes : L1, R2, L2, R2, Carré, Croix et Croix.

### CHOISIR SON NIVEAU

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes : L2, Carré, Triangle, Rond, Croix, R2 et R1.

### VOIR LES CINÉMATIQUES

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes : Gauche, Droite, R1, Rond, Carré, Triangle et Triangle.



C'est ici qu'il faut entrer les codes.



Tous les niveaux sont désormais accessibles.



Toutes les scènes sont disponibles.



# DOOM

Coup de cœur de la rédaction, Doom est le shoot ultime sur GBA. Il dispose d'une réalisation excellente et identique au vieux titre sur PC. Un bonheur pour les dinosaures (comme AHL) ou les petits jeunes (comme Kael). Doom est d'une difficulté assez élevée ; les codes qui suivent s'avèrent donc bien utiles.



## MODE GOD

Voici ce qu'il faut faire pour augmenter la difficulté. Pendant le jeu, appuyez sur Start, maintenez L + R enfoncés, et effectuez les manipulations suivantes : A, A, B, A, A, A, A et A.

## AFFICHER LA CARTE

Pendant le jeu, appuyez sur Start, maintenez L + R enfoncés, et effectuez les manipulations suivantes : B, A, A, A, A, A et A.

## COSTUME ANTIRADIATION

Ce code vous permet d'avoir le costume antiradiation. Pendant le jeu, appuyez sur Start, maintenez L + R enfoncés, et effectuez les manipulations suivantes : B, B, A, A, A, A et A.

## NIVEAU ADVANCE

Pendant le jeu, appuyez sur Start, maintenez L + R enfoncés, et effectuez les manipulations suivantes : A, B, A, A, B, A et A.

## DEVENIR INVINCIBLE

Avec ce qui suit, vous deviendrez invincible. Pendant le jeu, appuyez sur Start, maintenez L + R enfoncés, et effectuez les manipulations suivantes : B, B, B, A, A, A et A.

## MODE BERSERK

Avec cette astuce, vous augmenterez votre puissance et votre cadence de tir. Pendant le jeu, appuyez sur Start, maintenez L + R enfoncés, et effectuez

les manipulations suivantes :

B, A, B, A, A, A et B

## POSSÉDER TOUTES LES ARMES, LES CLÉS ET TOUS LES OBJETS

Pour choisir l'arme désirée, maintenez Select enfoncé et pressez Haut ou Bas. Pendant le jeu, appuyez sur Start, maintenez L + R enfoncés, et effectuez les manipulations suivantes : A, B, B, A, A, A, A et A.

# SOUL REAVER 2

Raziel est de retour sur PlayStation 2. Graphiquement extraordinaire, l'aventure est longue et intéressante. Voici le premier code pour ce titre. D'autres viendront prochainement.

## DÉBLOQUER TOUS LES BONUS

Dans le menu principal, effectuez les manipulations suivantes : Gauche, Triangle, Droite, Triangle, Bas, Rond et Croix.



C'est à cet écran qu'il faut entrer le code.



# F14 TOMCAT

F14, édité par THQ, est une simulation d'avion impressionnante. La visibilité est excellente et l'action est toujours au rendez-vous. Cependant, la difficulté est élevée. Voici donc les codes des niveaux du jeu.



C'est à cet écran qu'il faut entrer les passwords.



NIVEAU	PASSWORD	NIVEAU	PASSWORD
02 .....	DHGJKLFF	12 .....	JDZFLKFV
03 .....	GSDFBFPT	13 .....	SPNGDORRG
04 .....	RRHCFDVIM	14 .....	SFGFJHDH
05 .....	BPSXFONF	15 .....	LPFHPRFZ
06 .....	LDFSDTKQ	16 .....	TDKZXSHX
07 .....	PKSBSZNJ	17 .....	DGBVKMNB
08 .....	DKXZGZOK	18 .....	KJHGRJCB
09 .....	GKQBGHCT	19 .....	VBMQRWTP
10 .....	DTTRHPRPJ	20 .....	LKFDSPBV
11 .....	WZPKJYZX	21 .....	NHDCDKPM

**3615 TIPS**   **0836688477**

Tips et solutions par MINITEL

Tips et solutions par TÉLÉPHONE

Tips et solutions  
de 1800 jeux !

PIZZA 3615 603666 2219am

OnSoledz

127



## THE SIMPSONS : ROAD RAGE



Les Simpson débarquent sur PlayStation 2 dans un ersatz de Crazy Taxi. M. Burns, fidèle à lui-même, vient d'acquérir tous les bus de Springfield. Résultat : chacun doit utiliser sa voiture et jouer les chauffeurs contre de l'argent. Ce titre est aussi speed que fun, et les épreuves y sont nombreuses et diversifiées. Les astuces qui suivent vous permettront d'obtenir de nouveaux costumes pour vos personnages préférés.

### MODE HALLOWEEN

Lancez ■ jeu ■ rendez-vous dans les paramètres afin ■ modifier la date : entrez « 31 octobre ». Pendant le jeu, choisissez Bart comme personnage.

### MODE NOUVELLE ANNÉE

Lancez le jeu et rendez-vous dans les paramètres afin de modifier ■ date : entrez « 1<sup>er</sup> janvier ». Pendant ■ jeu, choisissez Krusty comme personnage.

### MODE THANKSGIVING

Lancez le jeu et rendez-vous dans les paramètres afin de modifier la date : entrez ■ troisième jeudi de l'année en cours. Pendant le jeu, choisissez Marge comme personnage.

### MODE NOËL

Lancez ■ jeu ■ rendez-vous dans les paramètres afin ■ modifier la date : entrez « ■ décembre ». Puis, pendant ■ jeu, choisissez Apu comme personnage.



Bart est déguisé en Frankenstein.



Krusty a un beau costume.



Marge porte une belle robe. Ses cheveux et sa voiture ont changé de couleur.



Le Père Noël est parmi nous.



## TOUJOURS COOL, MÊME EN HIVER

L'année débute, et ■ fait toujours aussi froid. Par chance, le nombre impressionnant de demandes d'astuces arrivant chaque jour à ■ rédaction réchauffe le cœur. Cependant, certaines personnes n'ont toujours pas compris comment fonctionnait cette rubrique. Ici, on ne fait que du tips et pas de soluce. Inutile de me demander comment récupérer tous les chocographes dans Final Fantasy IX. Pour FF VII, beaucoup de personnes me demandent comment battre Sephiroth : un niveau de 50 est recommandé (60 c'est mieux). Par contre, il est conseillé de faire grimper ses matériaux dans le Cratère des Anciens (tout au nord de la carte), et d'avoir les meilleurs équipements. Il est enfin recommandé de s'équiper d'attaque finale et de Phoenix. Pour revenir aux tips, sachez que je n'envoie pas de codes à domicile. Pas la peine de me fournir une enveloppe timbrée. À part ça, continuez à écrire.

Julien Bourlon, un petit gars du 59, souhaiterait connaître quelques codes pour son jeu Dave Mirra Freestyle BMX 2 sur PlayStation 2.

Sois heureux mon ami ; voici l'intégralité des codes disponibles pour ce titre que j'aime beaucoup. Merci qui ?... Par contre, vu qu'il y en a énormément, vous trouverez la moitié ce mois-ci et le reste le mois prochain.



## DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

### ★ MASTER CODE

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes :

Haut, Droite, Bas, Gauche, Droite, Droite,

Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Gauche, Droite, Droite, Bas ■ Carré.

### ★ MIKE DIAZ

À l'écran principal, effectuez les

BANC D'ESSAI COMPARATIF  
Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces**?

sans astuces

COINCÉ

J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU

AÏE, UN MOT DE PASSE

'RAME CETTE CAISSE

AÏE, LE BOSS

ZUT, J'AI PAS LA CLÉ

TROP DUR CE PERMIS

PLUS DE MUNITIONS

DUR À BATTRE, LUI

2 CIRCUITS, C'EST TOUT?

avec astuces

DÉCOINcé

OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!

AH MAIS JE LE CONNAIS!

TIENS? UN TURBO!

EXPLOSé, LE BOSS

LA PORTE EST OUVERTE

ÇA ALORS, EU SANS FORCER!

AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?

DÉSINTéGRé, LUI

YES! 5 CIRCUITS SHADOW

SHUFFLE

**3615 astuces**  
 **0892 70 41 41**

NOUVEAU! PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE:  
LOGO ET SONNERIES JEUX VIDÉO!

**0899 707 303**

www.mobiles.fr 3617 MON MOBILE

**ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX  
SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX  
JEUX CONSOLES ET PC  
MISE À JOUR IMMÉDIATE**

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les

coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces**® est à votre service **7j/7, 24h/24**: par minitel -**3615 astuces**- ou téléphone -**0892 70 41 41**.

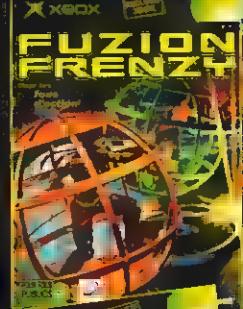
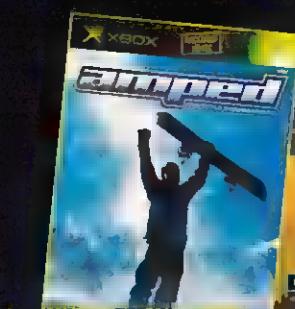


# CONCOURS

## 50 GAGNANTS !



Testez les jeux Xbox  
avant leur sortie officielle le 14 mars !



AHL et les testeurs de Consoles +  
vous invitent le 23 février

dans un appartement parisien de 400m<sup>2</sup>  
entièrement dédié à la Xbox !



Pour participer, jouez au  
**0 892 687 387\***  
jusqu'au 10 février 2002 minuit.



Thierry, un lecteur super sympa, m'envoie une grande lettre et souhaiterait des codes Action Replay pour certains de ses RPG PlayStation. Comme c'est le genre de jeu ultime et que je ne joue qu'à ça, je lui en communique quelques-uns. Ressors tes jeux mon ami ! Tu vas enfin pouvoir les terminer.



## VAGRANT STORY (FR)

### ★ ÉNERGIE INFINIE

8011FA58 03E7  
8011FA5A 03E7

### ★ MAGIE INFINIE

8011FA5C 03E7  
8011FA5E 03E7

### ★ FORCE AU MAXIMUM

8011FA62 03E7  
8011FA64 03E7

### ★ INTELLIGENCE AU MAX

8011FA66 03E7  
8011FA68 03E7  
8011FAGA 03E7  
8011FAGC 03E7

## VALKYRIE PROFILE (US)

### ★ SAUVEGARDER

N'IMPORTE OÙ  
301F6274 0011

### ★ STOPPER LE TEMPS

801F5FB4 0000  
801F5FB6 0000

### ★ ITEMS AU MAXIMUM

5000FF01 0000  
301F676A 0063  
5000FF01 0000  
301F6869 0063

### ★ AVOIR TOUS LES ITEMS

5000FF02 0001  
801F62A2 0001  
5000FF02 0001  
801F64A0 0100

### ★ MATERIALIZE POINTS

AU MAXIMUM  
801F5FB0 E0FF  
801F5FB2 05F5  
★ EVOLUTION POINTS  
AU MAXIMUM  
801F6264 270F

## STAR OCEAN : THE SECOND STORY (US)

Note : les codes changeant selon la position des personnages, il n'est pas possible de les publier. Voici donc ceux à entrer pour le perso en première position. Une fois que les changements ont été effectués, changez les persos de place et sauvegardez. Recommencez à entrer le code.

### ★ AVOIR LE LEVEL AU MAX APRÈS LE 1<sup>ER</sup> COMBAT

8009A9D0 C9FF  
8009A9D2 389A  
★ ÉNERGIE INFINIE  
8009A9DC 270F  
★ MP INFINIS  
8009A9E4 270F  
★ AVOIR 99 EN LEVEL  
3009A9E8 0063

### ★ AVOIR LA FORCE AU MAXIMUM

8009A9EA 270F  
★ AVOIR LA CONDITION AU MAXIMUM  
8009A9F0 270F  
★ AVOIR L'AGILITÉ AU MAX  
8009A9F6 270F  
★ AVOIR LA DEXTÉRITÉ AU MAXIMUM  
8009A9F8 270F

8009A9FC 270F

★ AVOIR L'INTELLIGENCE AU MAXIMUM  
8009AA02 270F  
★ AVOIR LA CHANCE AU MAXIMUM  
8009B908 00FF  
★ AVOIR L'ENDURANCE AU MAXIMUM  
8009B90E 270F

Daniel un fidèle lecteur de Consoles+ qui habite à Firminy (42) a du mal avec Klonoa et Tombi 2 sur PS. Voici de quoi les terminer, mon ami.



## KLONOA : DOOR TO PHANTOMILE

### ★ MASTER CODE

90000000 0000

Uniquement pour les Action Replay dont la version est antérieure à la 2.0.

### ★ DÉBLOQUER TOUTES LES NIVEAUX

800CAASE 0001

Commencez une nouvelle partie, sauvegardez puis quittez. Continuez de nouveau cette partie pour avoir accès à tous les niveaux.

### ★ ÉNERGIE INFINIE

D01DE440 0004

8010E440 0006

### ★ VIES INFINIES

D01DE43A 0003

8010E43A 0063

### ★ OBTENIR LE SUPER-SAUT

D00BEA88 1000

8010D65CC 20C9

Maintenez et relâchez Triangle pour effectuer un super-saut.

## TOMBI 2

### ★ CHEAT MODE

À l'écran « New Game/Load Game », maintenez les touches L1 + R1 enfoncées et effectuez les manipulations suivantes : Rond, Triangle, Carré, Croix. Vous accéderez alors au choix du niveau et à toutes les armes.

Validez votre niveau avec Croix.

Pour afficher les armes, allez dans l'option qui vient d'apparaître et pressez Triangle pour accéder au livre. Là, choisissez votre équipement.



# abonnement

48,60 €\*

12 NUMÉROS POUR LE PRIX DE 9 !



## Les 5 bonnes raisons de s'abonner dès aujourd'hui

- être sûr de ne manquer aucun numéro
- être informé en avant-première des futurs **jeux et machines**
- avoir les **tests, soluces, tips** des meilleurs jeux
- faire des économies : recevoir **12 numéros** pour le prix de **9**
- recevoir à domicile son magazine

BON DE COMMANDE à retourner à **CONSOLES+**  
BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél. : 01 64 81 20 23

OUI, je m'abonne à Consoles + pour un an - 12 numéros

Je joins mon règlement de 48,60 € \* au lieu de 64,80 €

Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

Carte bancaire dont voici le numéro :

\_\_\_\_\_

Date d'expiration de ma carte : \_\_\_\_\_

C122

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Date de Naissance ( facultatif ) .....

Signature obligatoire :

\* Tarif valable pour la France métropolitaine, Allemagne, Belgique, Italie, Portugal : 70,35 €. Espagne, Grande Bretagne, Suisse : 66,25 €.

Autres pays : nous consulter au 01 64 81 20 23. Vous pouvez acquérir chacun des numéros normaux au prix de 5,40 €.

# free shop



**BON DE COMMANDE** (remplir en majuscules SVP) à retourner ou à recopier sur papier libre  
à GAME PARTNER, 94 avenue ■ Clichy 75017 PARIS

Nem.....

**Code postal**.....

Práxem...

---

Ville

## Address

Tai

第十一章

P1

REF.	TITRE DU FILM	PRIX
	Frais port (1 à 4 K7 : 5.40 € / + de 4 K7 : 7.60 €)	
	Total à payer + port	

Toutes nos expéditions  
s'effectuent  
**Sous 24/48H**  
(Dans la limite  
des stocks disponibles)

**TARIF LUXEMBOURG +  
BELGIQUE + SUISSE  
13€ DE FRAIS DE PORT  
FORFAITAIRE**

(N°Tél. Fixe  
Obligatoire)  
(+6.30 € Frais Sup.)  
France uniquement

Toutes les marques citées sont des marques

# Accessoires

# **EyeTrek FMD-20P**

PS2

soit aussi cher, et qu'il ne puisse pas être utilisé avec d'autres consoles, car il lui faut absolument une prise USB pour l'alimentation.

**Prix : 562,58 euros (3690 F),  
par Olympus.**

Intérêt : ★★★★☆



# Action Replay GBX

GBA

**V**oici enfin la version GBA de notre accessoire préféré, l'Action Replay ! Pour ceux qui ne sauraient pas encore à quoi sert ce bijou, précisons qu'il permet de tricher dans les jeux en entrant des codes informatiques. On peut ainsi bénéficier de vies infinies ou de bonus cachés, sans avoir à terminer le jeu. Ce nouveau modèle a de quoi épater. Composée d'une cartouche qui s'insère dans le port jeu, d'un mini CD-Rom PC et d'un câble de liaison, cette Action Replay GBX pourra se connecter à un ordinateur, pour des utilisations bien pratiques : télécharger de



nouveaux codes via le site internet [www.codejunkies.com](http://www.codejunkies.com), entrer ses codes avec le clavier plus simple d'emploi, importer des codes depuis un fichier texte et aussi gérer ses codes et même ses sauvegardes ! L'ensemble marche bien, mais la liaison est un peu lente avec le PC. À chaque fois que l'on revient à la page de gestion de la cartouche, il faut rechargez toute sa mémoire. Ce qui demande un peu de patience. Enfin, il reste une fonction que l'Action Replay GBX ne fait pas : on ne peut pas chercher ses codes soi-même, malgré cette liaison au PC. ■

**Prix : 45,58 euros (299 F), par Bigben.**

**Intérêt :** ★★★★☆

# free shop

## Ping Pong interactif

**C**e Ping Pong interactif se branche sur votre téléviseur, directement, sans avoir besoin d'aucune console. Le pack est composé d'un récepteur et de deux raquettes équipées de voyants infrarouge. Le jeu fourni se charge automatiquement une fois tous les câbles branchés correctement. Vous y verrez une table de ping-pong en vue subjective, avec votre adversaire en face. Le but du jeu est donc de renvoyer la balle quand elle arrive sur vous à coups de raquette. Si vous êtes deux, l'écran se splitte horizontalement. Décrit comme ça, le jeu peut paraître nul. Mais en fait, on est rapidement séduit. Même si les coups ne sont pas très précis, on s'amuse bien, surtout entre potes. Attention tout de même à ne pas frapper

### Téléviseur

votre voisin quand vous disputez un match ! Nécessite deux piles LR6 par raquette (fournies). ■

**Prix : 91,32 euros (599 F), par Radica.**

Intérêt : ★★★★



## Multrem

**C**et accessoire propose trois fonctions : la télécommande pour le DVD, un multitap (quatre prises manettes et une pour la carte-mémoire) et un socle pour tenir la PS2 à la verticale. Ce qui en fait un accessoire très économique, qui remplit parfaitement ses fonctions. La télécommande

### PS2

nécessite deux piles LR6 (fournies), et elle est aussi rétro-éclairée. Bref, un gadget qui fait plaisir, mais dommage qu'il soit aussi massif. Le socle est en effet assez énorme, mais il faut bien ça pour stabiliser la console en position debout. ■

**Prix : 50,16 euros (329 F), par Bigben.**

Intérêt : ★★★★



## POWER GAMES

OUVERT du lundi au samedi de 10h à 19h  
31 rue de Reuilly  
75012 PARIS  
Tél : 01 43 79 12 22  
Métro Reuilly - Didierot

REPRISE DE VOS JEUX CA\$H

REPARATIONS

SYSTÈME D' ECHANGE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

JEUX OCCAZ A PARTIR DE 7,47 € (49F)

303,38€  
1990 F

CONSOLE  
PlayStation 2



BON DE COMMANDE A RETOURNER À :  
POWER GAMES - 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	Console	Qté	Prix
Total +6,10 € (SDF) (+1,50 € IGF) par article suppl.			

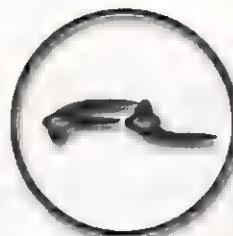
Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse : .....  
CP : ..... Ville : ..... Tél. : .....

Je joins impérativement mon règlement de ..... € par :

Chèque bancaire  Mandat lettre  Carte Bleue N° ..... Expire ...../.....



# free shop



[www.FL-GAMES.com](http://www.FL-GAMES.com)

Le spécialiste de l'accessoire sur consoles !

## GAMES

Passez commande par téléphone,  
et faites vous livrer directement  
chez vous ! **01.60.16.42.32**

JEUX IMPORT

### JEUX IMPORT :

Tarifs imbattables alors  
Contactez Nous !!!



GunCon2 PS2 : 59,30 €



PS-X-Chance 2 : 22 €



GBA Viba de Recharge : 15 €



GBA Film Protection + Filter UV : 25 €



Tapis de Danse PSX : 25,70 €



Pad PS2 sur NGC : 29 €

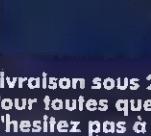


Plain Card Game Boy Advance : 29 €

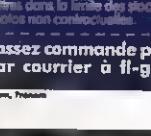


Cartouche vierge GBA 128 Mbit : 167 €

256 Mbit : 225 €



Memory Card 120 Blocks : 22,50 €



Link Cable PS1 : 5,90 €



Rallonge manette : 5,90 €



Gun sans : 53,20 €

### PLAYSTATION / PS One / PS2 :

Cable RGB PS1/PS2 .....	5,90 €
PS Hacker ou Puce + cable RGB .....	7,50 €
Falcon Light Gun + pointeur laser .....	45,80 €
Adaptateur Allume-Cigare PS One .....	22,50 €
Memory Card 120 Blocks PS1 .....	22,50 €
Link Cable PS1 .....	5,90 €
Rallonge manette .....	5,90 €
Manette PS2 Turbo+Ralenti .....	22,50 €
Télécommande PS2 .....	18,60 €
Guitare PSX .....	37,90 €
Bloc Alim PS1 Auto-voltage .....	19,60 €
Bloc Alim PS2 Jap Auto-Voltage .....	50,00 €

Sur Gamecube tout les accessoires sont déjà là !



Livraison sous 24h/48h.  
Pour toutes questions,  
n'hésitez pas à nous contacter !

Tous nos prix sont TTC hors frais de port.  
Offres dans la limite des stocks disponibles.  
Photos non contractuelles.

Passez commande par CB ou téléphone ou par chèques / mandats  
par courrier à fl-games.com BP 30 91390 Morsang sur Orge

Tel : 01.60.16.42.32

Fax : 01.60.16.19.77

Ouvert du Lundi au Samedi  
de 9h00 à 19h00 Non-Stop!

[WWW.FL-GAMES.COM](http://WWW.FL-GAMES.COM)

Horaires, Tarifs et Conditions d'achats

Mode de paiement et conditions de paiement

Conditions générales de vente

Consigne et remboursement

Retour et remplacement

Garantie et réparation

Accessoires et pièces détachées

Informations pratiques

Liens utiles

+30Fr de frais de port  
Option contre remboursement +40Fr

# Accessoires

## Manette PX5000

PS2

mètres (!); elle est également compatible Dual Shock. Enfin, l'ensemble reste tout de même un peu mastard, et il faudra un petit temps d'adaptation pour s'y habituer. ■

Prix : 37,96 euros (249 F),  
par Saitek.

Intérêt : ★★★★☆



## Direction Key

GBA

précision n'est pas trop altérée par cette prothèse. En même temps, cela donne à la Game Boy Advance un petit côté cyborg assez sympa. Et puis, surtout, ça ne coûte pas trop cher pour un petit confort supplémentaire. ■

Prix : 4,49 euros (29,45 F),  
par Bigben.

Intérêt : ★★★★☆

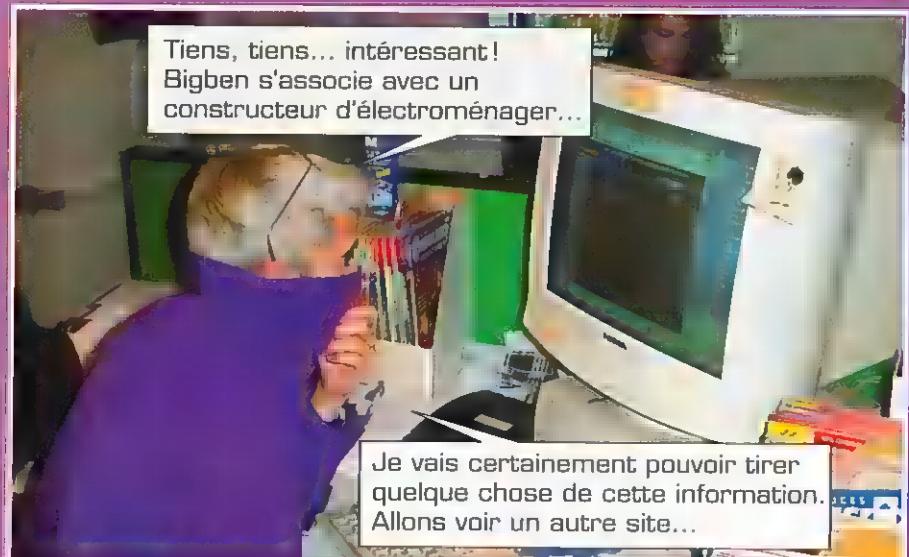




**C**omment avoir la cote auprès de ses collègues de travail ou de ses camarades de classe pour bien vivre le passage à l'euro?... En se goinfrant de galette des rois? En lisant « Harry Potter » sous sa couette avant de s'endormir? En regardant le Big Deal sur TF1 tous les soirs? En poussant mémé dans les escaliers?...

Non, non, non et non! En racontant une bonne blague pardi! L'équipe de Consoles+ s'est mise au travail pour vous proposer LA blague de l'année.

# La bonne blague



Je vais certainement pouvoir tirer quelque chose de cette information. Allons voir un autre site...

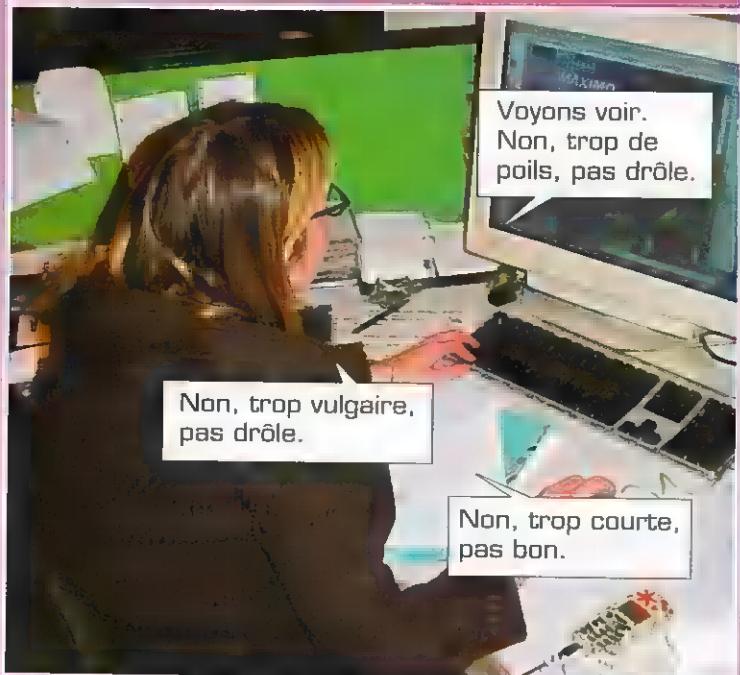
Rédaction de Consoles+. 11 h 25. Kael cherche sur Internet la blague ultime. Pour rester incognito, il se cache le visage avec son col roulé.



Voyons voir.  
Non, trop de  
poils, pas drôle.

Non, trop vulgaire,  
pas drôle.

Non, trop courte,  
pas bon.

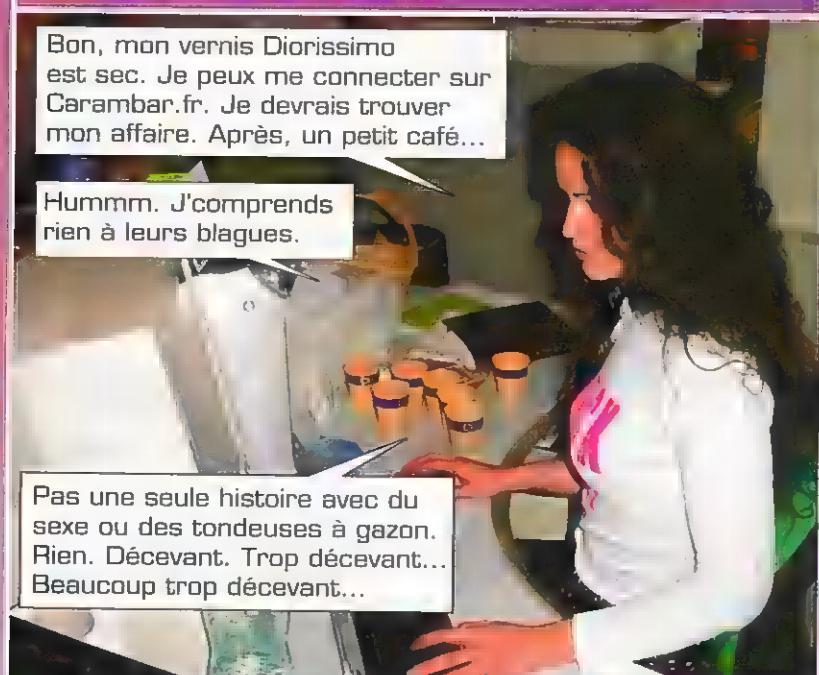


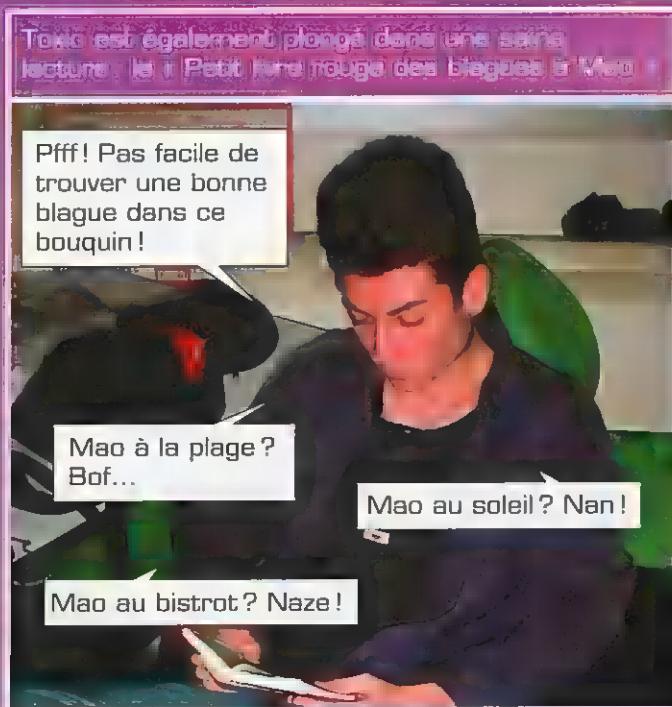
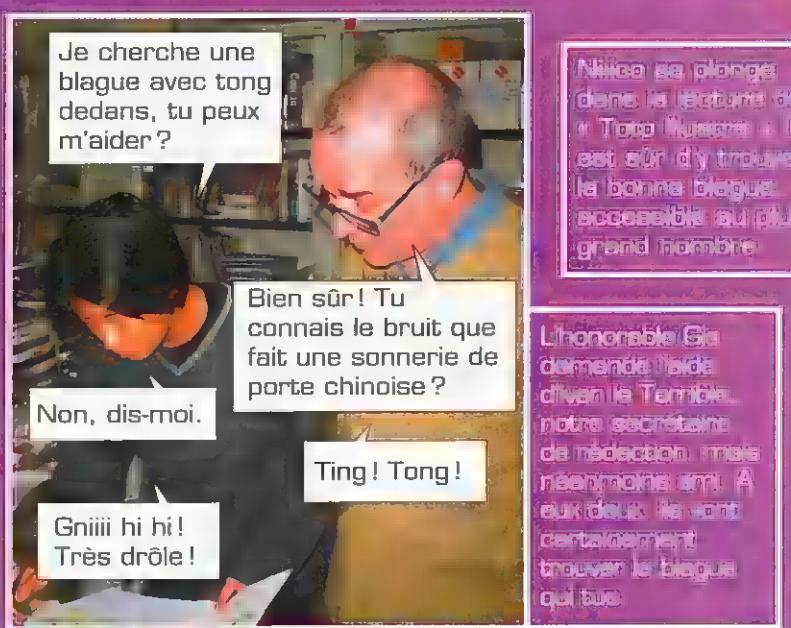
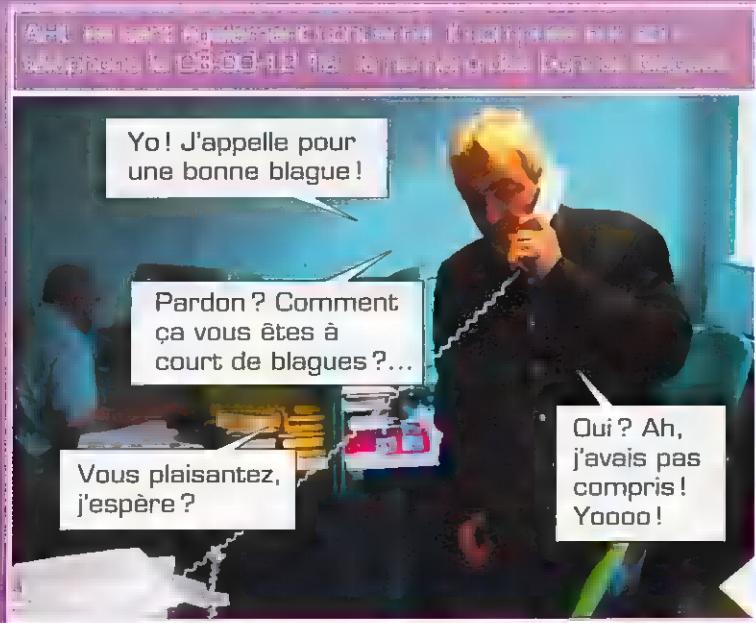
Sephira, notre autre jolie maquettiste cherche également une blague de marque à raconter.

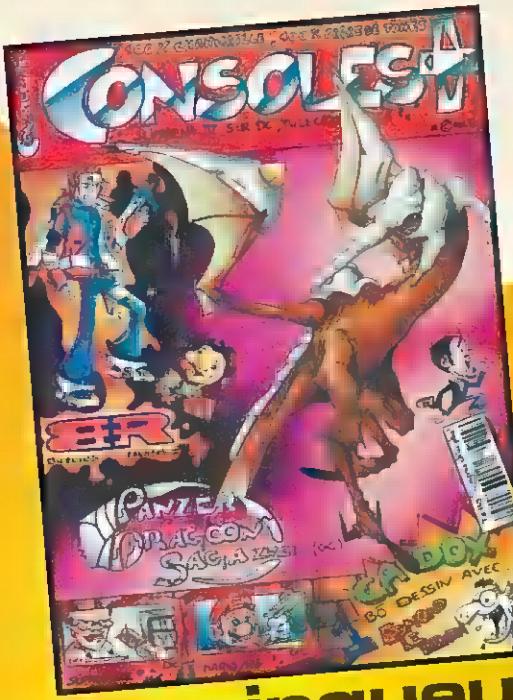
Bon, mon vernis Diorissimo est sec. Je peux me connecter sur Carambar.fr. Je devrais trouver mon affaire. Après, un petit café...

Hummm. J'comprends rien à leurs blagues.

Pas une seule histoire avec du sexe ou des tondeuses à gazon. Rien. Décevant. Trop décevant... Beaucoup trop décevant...







## le vainqueur

Ce mois-ci, c'est Julien Coulon, un petit gars qui habite Crehen (pas loin de Saint-Malo et de Dinan, dans les Côtes d'Armor) qui remporte un abonnement gratis à Consoles+. Ce fan de Sega – ils sont encore nombreux –, s'est inspiré de Panzer Dragoon pour me faire un superbe dessin tout aux crayons de couleur. Les ombres portées sont super chouettes, et le clin d'œil à Edmond le démon m'a fait grand plaisir ! Bien joué mon ami.



# COU

Consoles+ : rubrique courrier, 43 rue du C

**V**ous l'aurez certainement remarqué, les jeux vidéo qui proposent des scènes à la Metal Gear Solid sont de plus en plus nombreux. Planqué dans un coin de couloir, comme Niïico derrière son écran, on attend que l'ennemi nous tourne le dos, et on en profite pour lui sauter dessus et lui couper la carotide. C'est propre, ça ne fait pas de bruit et c'est sans danger. Mais voilà ! Ce qui fait aujourd'hui fureur dans un jeu vidéo n'est pas né de l'imagination d'un programmeur, mais de votre aimable serviteur : Bomboy. Croyez-moi ou non, c'est la stricte vérité. Croix de bois, croix de fer, si je mens de vais pisser en enfer.

Bomboy, nain furtif



Eric Oudelet.  
02 Saint Quentin.



FF X semble vous avoir inspiré ce mois-ci. Se ferait-il attendre ?

# Consoles+

Colonel Pierre-Avia. 75754 Paris Cedex 15

## KÉKÉ RAYNAUD

**Q** Mister Raynaud (raynaudji@aol.com) ne souhaite pas que je l'appelle kéké. Voici ces questions (de kéké, il faut bien le reconnaître) : « 1/ La Xbox vaut-elle le coup d'être achetée plutôt que la PlayStation 2 ? 2/ Y aura-t-il une autre console après la Xbox ? Si oui, laquelle ? 3/ La PlayStation 2 peut durer encore combien de temps ? 4/ J'ai revendu ma Game Boy Advance pour m'acheter une Dreamcast. Ai-je bien fait ? 5/ À quand le site de Consoles+ ? ».

■ Salut kéké quand même. 1/ Vous êtes des centaines de milliers, tous les mois, à me poser la même question. Il m'est impossible de dire qu'une console constitue un meilleur achat qu'une autre. Je crois avant tout que le problème n'est pas de savoir si telle ou telle console est meilleure que sa copine (on arrive aujourd'hui à des machines pratiquement identiques en termes de puissance). Les

critères de choix s'établissent d'après le prix de vente et les jeux proposés. La réponse est en toi coco ! Regarde le nombre de jeux dans les genres que tu aimes sur PlayStation 2 et ceux qui le seront sur Xbox ; regarde combien coûte actuellement la PlayStation 2 et combien coûtera la Xbox, et tu feras ton choix tout seul. 2/ Tu veux parler de manière officielle ? Dans ce cas, après la Xbox, la Nintendo Game Cube va faire son arrivée officielle en France. Par la suite, on sait que Sony travaille sur une PlayStation 3, qui ne devrait pas arriver avant quelques années. 3/ L'espérance de vie de la PlayStation 2 est, à mon avis, encore très longue. Pour preuve, le nombre de jeux qui sortent en ce moment, c'est de la folie. 4/ Je ne sais pas. La Dreamcast est une excellente console, mais qui n'est plus fabriquée, hélas ! Cela signifie que les nouveautés vont se faire aussi rares que les cheveux sur la tête à Niiico, et qu'il va devenir très difficile de trouver des jeux pour cette

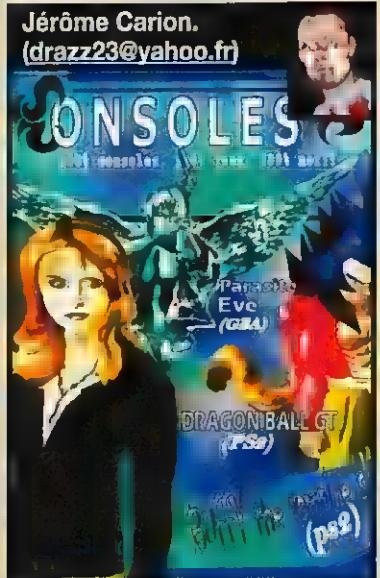
console. Il va falloir te rabattre sur l'occasion. La Game Boy Advance, par contre, dispose d'un catalogue de jeux en pleine expansion, et les nouveautés sont nombreuses chaque mois. Ce qui est dommage, c'est que tu n'as pas pu garder ta GBA... 5/ Créer un site Internet Consoles+ n'est pas encore au menu. On ne sait d'ailleurs pas s'il le sera un jour !

## LOPEZ-MOI ÇA

**Q** Nicolas Lopez (lopezvectra@hotmail.com) se pose des tas de questions : « 1/ J'ai entendu parler de la sortie de Grandia 2 sur PlayStation 2. Est-ce vrai ? 2/ Si oui, sera-t-il traduit en français ? 3/ Un pote m'a dit qu'un Medal of Honor allait sortir sur PlayStation 2. Est-ce vrai ? 4/ Tu ne trouves pas qu'il n'y a rien de mieux que Devil May Cry pour se défouler ? 5/ Sans vouloir dire du mal de vous, vous êtes les seuls à ne pas avoir précisé que 007 – Espion pour cible avait une faible durée de vie. 6/ Tu ne trouves pas que les jeux PlayStation 2

sont super chers ? Une baisse des prix est-elle prévue ? 7/ Ça sort d'où kéké ? ».

■ Salut kékos. 1/ Oui, effectivement, Grandia 2 arrive très prochainement sur PlayStation 2. Il doit sortir le mois prochain, si tout va bien. 2/ Je n'ai pas eu l'occasion de voir le jeu tourner, et je ne peux donc pas te répondre. 3/ Oui, c'est vrai. Le jeu s'appelle Medal of Honor : en première ligne. Il est prévu sur PlayStation 2 pour mars prochain. 4/ Devil May Cry est effectivement un excellent défouloir. Le jeu a une super pêche, mais je trouve sa durée de vie un peu courte, même si quelques missions secrètes sont disponibles en fin de partie. 5/ Le mode solo comporte à peine une douzaine de missions que l'on peut terminer effectivement rapidement. Maintenant, terminer les missions avec la plus haute récompense est un autre challenge ! As-tu réussi à débloquer tous les secrets du jeu ? Il faut également savoir si tu inclus dans la durée de vie le mode multijoueur. Les parties solo sont très sympas, non ? Et les parties à quatre, avec tous les modes de jeux multijoueur qui existent, ça confère une durée de vie plutôt intéressante, non ? 6/ Il n'y a pas que les jeux PS2 qui soient chers ! À part quelques rares exceptions comme GTA 3 ou Max Payne qui sont vendus 300 francs, les jeux vidéo sont vendus trop chers. De même, les



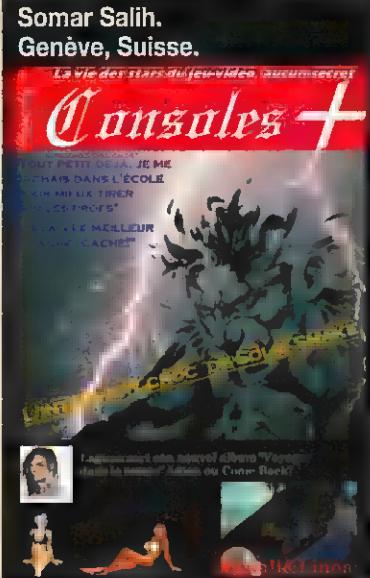
Parasite Eve, Dragon Ball... Ça ne nous rajeunit pas !



Et un numéro spécial import Japon, un !



Un Consoles+ au singulier bien singulier.



Le secret de Solid Snake : il était le meilleur à cache-cache.

CD audio sont hors de prix : 145 francs pour un album de musique, tu le crois, ça ?  
7/ De ma bouche, pourquoi ?

## CORENTIN TAMARE

**Q** Corentin ([corentinhamel@aol.com](mailto:corentinhamel@aol.com)) se pose des questions : « 1/ Pouvez-vous me dire si Golden Sun ■ Magical Vacation sortiront sur Game Boy Advance en version officielle ? Si oui, quand ? 2/ La Nintendo Game Cube pourra-t-elle rivaliser en termes de puissance avec la PlayStation 2 ? Y aura-t-il des bons jeux sur cette console ? ».

■ Salut kéké. 1/ Je sais que Golden Sun sera distribué prochainement en France. Quant à Magical Vacation, j'en doute. Aucune information pour le moment à son sujet. 2/ Cela rejoint la question de ce kéké de Raynaud (voir plus haut) : les nouvelles consoles actuelles disposent toutes d'une puissance quasi équivalente. Ce qui les distingue, ce sont la qualité des jeux et, pour les développeurs, la facilité ou non de les programmer. J'ai toujours entendu dire que la PlayStation 2 était une console difficile à programmer, alors que la Nintendo Game Cube l'était beaucoup moins. Attention, une console difficile à programmer ne

signifie pas pour autant qu'elle soit mauvaise. Les jeux PlayStation 2 qui sont sortis pour Noël sont, pour la plupart, magnifiques. Il y aura, comme sur toutes les consoles Nintendo, d'excellents jeux. Rassure-toi, Miyamoto va encore faire parler de lui !

## DE PEYRAN FILS

**Q** Emmanuel Peyran utilise le mail de ■ mère ([fpeyran@club-internet.fr](mailto:fpeyran@club-internet.fr)) pour m'envoyer ses questions. Il est chié lui ! Voici ■ qu'il me demande : « Salut kéké ! Je m'appelle Emmanuel Peyran, je suis fan de ton magazine, ■ j'aimerais ■ poser quelques questions qui, je l'espère, seront publiées. 1/ Après le récent succès des RPG en Europe, crois-tu que Tactics Ogre Gaiden et Fire Emblem Advance sortiront ■ Europe ? 2/ Golden Sun ■ Magical Vacation seront-ils traduits en français ? 3/ Une rumeur du net dit que la Game Cube sortira en France le 12 avril 2002. Est-ce que ça ■ semble possible ? 4/ Et à la rédaction, ça va ? ».

■ Salut kéké. 1/ Difficile de te répondre. Si cela ne tenait qu'à moi, il est évident que des jeux comme Tactics Ogre Battle et Fire Emblem Advance seraient distribués en France. Mais voilà, ce n'est pas moi qui décide... malheureusement. 2/ Oui, pour au

## LE PRIX D'EDDY KACE

Le prix d'Eddy Kace est attribué ce mois-ci à Djennane Sofiane, un lecteur de Gennevilliers. Une chose est certaine, il maîtrise les calques de Photoshop comme personne : son dessin est un montage de la plupart des personnages ■ héros de jeux vidéo. On trouve, entre autres, Link, Mario, des perso de FFX et même de Crazy Taxi. Il recevra le prochain numéro de Consoles+ dédicacé par toute l'équipe.



moins l'un d'entre eux : regarde la réponse que j'ai faite à ce kéké de Corentin. 3/ Les rumeurs, faut-il les croire ou non ? On ne sait pas encore de manière certaine quand sortira la Nintendo Game Cube en France. Tu parles du 12 avril prochain, j'en doute. D'après mes rumeurs, la console ne sortirait pas avant l'été prochain, voire même (et c'est plus probable) à la rentrée 2002. 4/ À la rédaction, ça roule. Et chez toi ?

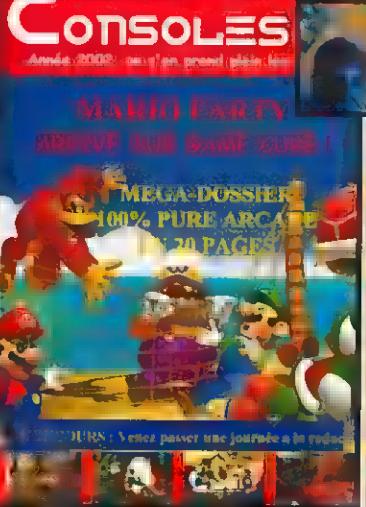
## VIVIMAN POUR LES INTIMES

**Q** Viviman, Vivi pour les intimes, ([viviman@wanadoo.fr](mailto:viviman@wanadoo.fr)) m'envoie un long courriel (ça veut dire email en français) : « Salut à toute l'équipe. Je vous envoie un email pour vous dire que votre mag est super. Mais le principal, c'est que j'ai plein ■ questions à vous poser. Les voici : 1/ Est-ce que les DVD zone 2 NTSC peuvent passer sur une PlayStation 2 sachant que mon

téléviseur est compatible. 2/ Pourquoi ne jamais avoir parlé de Radical Dreamers sur Super Famicom qui est en fait le véritable second opus de Chrono Trigger ? 3/ À ce propos, pourquoi ne pas avoir parlé, ne serait-ce que dans un encart, du satteliview ? Mais si, vous savez, le système permettant ■ télécharger des jeux sur ■ Snes. 4/ Pourquoi avoir noté Final Fantasy X aussi durement sous prétexte qu'il n'est pas dans l'esprit ■ la série sachant que Final Fantasy VIII a eu ■ % avec une atmosphère beaucoup moins colorée que la série ? Moi, Final Fantasy VIII, je lui aurais donné ■ % ■ Final Fantasy X, 95 %. M'enfin, les jeux vidéo c'est comme le cinéma et ■ musique : c'est subjectif. ■ A-t-on une chance de voir débarquer ■ Chrono en France ? ».

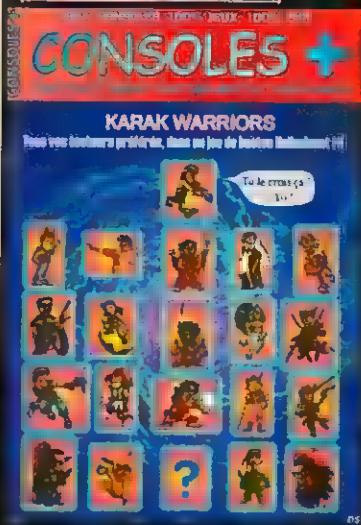
■ Salut et merci mon kéké d'amour. 1/ Je crois que ce n'est pas un problème de télé NTSC ou pas. À l'époque, nous avions acheté une PS2 japonaise et nous avions testé un film DVD Zone 2 Pal sur cette console. Le film n'a jamais été reconnu par la console japonaise. Le problème est le

Stephan Bourgeois.  
(bourgeois.stephan@wanadoo.fr)



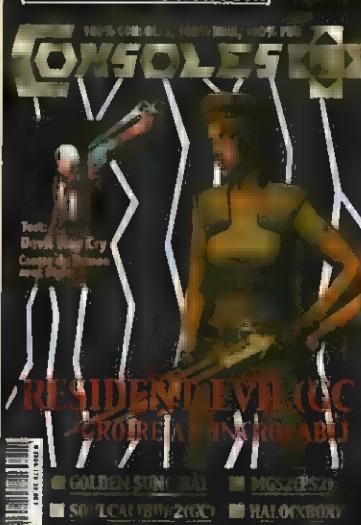
Ah, le soleil, la plage, ■ sable chaud... vivement l'été !

Druaux Sylvain.  
(ds-cobra@wanadoo.fr)



C'est plus une couverture, c'est un jeu de cartes en kit !

Alexandre de Berny.  
(neoalex182@aol.com)



Resident Evil arrive sur Game Cube, et ça se sent !

Nicolas le Grand.  
44 Nantes.



Quand je vous disais que FFX était à la mode en ce moment, hein !

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

**08 926 88 926**

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA  
PLUS**



**GROSSE**

**BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES**



**3615 ASTU  
3615 SOLU**

NUDOE interactive 2.21 F. 00

**LA BANQUE N°1 EN EUROPE**

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

même avec une console PlayStation 2 PAL et un DVD vidéo NTSC: impossible de lire un film de Zone 2 NTSC ou de Zone 1 sur une console PlayStation ■ PAL. Il te faut un petit accessoire de Datel qui s'appelle le DVD Region X. Il coûte 249 francs environ et te permet de dézoner ta console PlayStation 2 sans l'ouvrir et sans perdre la garantie. Pour avoir l'image en couleur sur ta télévision, il faudra une prise périphérique RVB. Et voilà. 2/ Ben oui, on est cons nous! Pourquoi ne pas avoir parlé non plus de Super Mario Bros 3 sur Nes ou de Ikari Warrior sur Amstrad CPC 464? Je ne sais pas pourquoi le test de Combat sur Atari 2600 nous ■ échappé. Pfff, on est à côté de nos pompes ou quoi? 3/ Nous en avons parlé dans de vieux numéros de Consoles+, il y a longtemps, fort longtemps quand les 16 bits régnait en maître sur l'univers des consoles de jeux vidéo. 4/ Tu as raison, c'est subjectif. Kael, qui a testé le jeu et qui connaît parfaitement la série, me glisse à l'oreille: « parce qu'il est effectivement trop éloigné de la série, qu'il n'innove pas et qu'il est beaucoup trop répétitif ». Je peux aussi ajouter que les cinématiques, bien que somptueuses, occupent une place bien trop importante dans le jeu et, qu'au final, ça gonfle énormément! Heureux? 5/ Je n'en sais rien. Il se pourrait qu'un jour une compilation des Chrono Trigger et autres jeux de Square sortent sur PlayStation 2... ça me ferait en tout cas grand plaisir!

## BJORN BORG

 Thomas Borg, un lecteur de Montpellier, joue aux jeux vidéo depuis 1996. Il a possédé une Megadrive, une Nintendo 64, une PSOne, une Dreamcast et une Game Boy. Il compte s'acheter prochainement une Game Boy Advance. Voici ses questions: « 1/ Que penses-tu de mon parcours? 2/ Quand sortira Sonic Adventure 2 sur Game Boy Advance en version officielle? 3/ Quel est le prix d'un jeu Game Cube? 4/ Pourquoi la X-21 ne sera pas vendue en France? 5/ Mes parents ne veulent pas que j'achète une Game Cube parce qu'ils disent qu'elle est trop chère. Comment les convaincre? ». ■ Salut kéké. 1/ Ton parcours est

pas mal. Mais il te manque une Atari 2600, une ColecoVision, une Mattel Intellivision et quelques autres vieilleries du genre. 2/ La version officielle devrait sortir durant le premier trimestre 2002. C'est un peu vague, mais je n'ai pas beaucoup d'informations sur ce jeu. 3/ Le même que celui d'un jeu Nintendo 64. Disons entre 60 et 70 euros (environ 400 et 460 francs). 4/ Je n'en sais rien. C'est un produit exclusivement japonais, c'est peut-être ça la raison, non? Qui sait, peut-être verrons-nous cette superbe console arriver en France quand la Game Cube sera en vente officiellement? On croise les doigts! 5/ Dis-leur que ce n'est pas une raison valable. C'est d'ailleurs ■ moins bonne des raisons, car c'est complètement faux! La Nintendo Game Cube sera la moins chère des consoles de nouvelle génération. Vas-y, insiste un peu, je crois que tu vas l'avoir ta console!

## L'AN PAYET



Patrick Payet ([one-t.06@caramail.com](mailto:one-t.06@caramail.com)) lit Consoles+ depuis plusieurs années et il en profite pour m'envoyer quelques questions: « 1/ Avez-vous des nouvelles des anciens testeurs du magazine. Que deviennent-ils? 2/ Je me suis laissé tenter par la PS2 avec bien sûr GT3. Je m'intéresse maintenant à un volant à retour de force. Lequel me conseilleriez-vous? L'officiel ou bien celui d'un éditeur tiers? 3/ C'est la remarque qui fâche, mais je trouve le look du magazine plutôt réussi sauf pour les notations des détails des jeux qui manquent à l'appel. Je trouve qu'avoir un avis sur l'animation, les graphismes, la maniabilité... était fort utile. Mais bon, faut vivre avec son temps. 4/ Dans l'une des lettres du numéro de janvier, une question est posée à propos du son 5.1. Tu lui as répondu que les scènes cinématiques de Metal Gear Solid 2 sont en 5.1, mais qu'en est-il des phases de jeu à proprement parler? 5/ Pourquoi ne testez-vous pas certains jeux, par exemple Macross M3 sur Dreamcast en japonais. Y a-t-il une sélection des jeux avant de les tester s'ils sont trop mauvais? ». ■

Salut mon kéké. 1/ La plupart des anciens testeurs de Consoles+ sont partis travailler

dans d'autres magazines... D'autres, comme Marc par exemple, ont choisi d'aller bosser carrément pour des éditeurs de jeux vidéo. Il travaille chez Kalisto comme chef de projet, et prépare un jeu depuis plusieurs années maintenant. 2/ Qui possède une PS2 sans GT3, hein? C'est un excellent jeu! Le meilleur volant à retour de force est très certainement celui de Logitech. Il répond super bien et la prise en main est très agréable. 3/ Tu n'es pas le seul à faire cette remarque. Nous avons mis pas mal de temps avant de nous décider à supprimer le cartouche avec toutes les informations concernant les graphismes, les musiques, les bruitages... D'une part cela prenait trop de place, d'autre part certaines informations étaient sans aucune importance: des musiques normales sans plus, des bruitages corrects, par exemple. Désormais, avec notre système de « plus » et de « moins », on vous dit ce qu'il faut retenir principalement dans le jeu. On ne s'étend pas des heures sur un sujet qui ne le mérite pas. Je ne sais pas si c'est mieux comme ça, mais comme tu le dis, il faut évoluer et vivre avec son temps. 4/ Seules les phases cinématiques de Metal Gear Solid 2 disposent de son 5.1. Le reste du jeu se déroule de manière classique, en stéréo. 5/ Les jeux d'import proviennent des boutiques qui, gentiment, nous les prêtent quelques jours. Or les boutiques ne reçoivent pas tous les jeux japonais ou américains. Et si elles ne les reçoivent pas, elles ne peuvent pas nous les envoyer. Logique non? Pour répondre à ta dernière question, oui, il y ■ bien sûr une sélection des jeux! On ne va pas faire 3 pages sur un jeu bidon!

## ALLO OU À L'HUILE?



Kim Lesieur ([lesieurk@yahoo.fr](mailto:lesieurk@yahoo.fr)), un lecteur de 12 ans, me demande: « 1/ Dans ■ numéro 119, vous nous avez montré des images de Metal Gear Solid 2. Quand sera-t-il disponible en version officielle? 2/ Quand sera-t-il testé dans le magazine? 3/ J'ai une PS2. Je vais acheter Uni. Est-ce un bon jeu ou non? Quelle note lui avez-vous donnée? 4/ Si

je dois avoir trois jeux sur PlayStation 2, lesquels seraient-ils? ». ■

Salut kéké de vinaigrette! 1/ Le jeu Metal Gear Solid sort en France en février prochain. 2/ Pas plus tard que maintenant. 3/ On n'est pas un très bon jeu. Il a été noté 73%... et mériterait aujourd'hui une note encore plus faible. Un conseil, oublie-le et achète-toi autre chose! 4/ Trois jeux? Disons, Metal Gear Solid 2, Gran Turismo 3 et Half-Life. Tu peux aussi rajouter GTA 3, 007-Espion pour cible, Pro Evolution Soccer ou Devil May Cry. La liste est encore longue.

## MAUVAIS JOUEUR

Laurent Alboreo galère depuis des mois, voire des années maintenant, sur de vieux jeux Super Nintendo. Il cherche les solutions d'Illusion of Time, Secret of Mana, Secret of Evermore et Super Metroid. Il me demande ■ l'aide.

Salut kéké. Je ne peux pas t'aider, même si j'ai terminé la plupart des jeux dont tu me parles. Je te conseille donc une chose, aller sur Internet et visiter le site suivant: [www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com), tu trouveras la solution à chacun de ces jeux. Attention, les solutions sont en anglais. À ton dico, donc.

## SÉBASTIEN SUPPO

Sébastien Nuss (arf! arf! arf!), un lecteur de Strasbourg, me pose des tas ■ questions. Il est fou lui ou quoi? Voici ce qu'il me demande: « 1/ ■ voudrais savoir si l'achat d'une Game Cube vaut le coup et le coût? 2/ Je voudrais aussi savoir si vous ne pourriez pas mettre un tableau avec les sorties de jeux? 3/ Est-ce que la Xbox a des jeux intéressants? Pour l'instant, je trouve qu'il n'y a pas grand-chose de bien à part Dead or Alive 3. 4/ Est-ce qu'il suffit d'adorer les jeux vidéo pour devenir testeur? 5/ Quel âge as-tu? 6/ À ■ sortie de la Game Cube y aura-t-il plusieurs coloris de console? 7/ Au Japon, il y aura un coffret Metal Gear Solid 2. Est-ce qu'en France on aura droit au même traitement? ». ■

Salut kéké. 1/ C'est bien la première fois qu'on me pose ce

# 100% soluces

**NUMÉRO 114**  
+ SON SUPPLÉMENT 64 pages  
Onimusha - Banjo-Tooie  
Alone in the Dark 4



#### HORS SÉRIE N°13

- TOUT ZELDA EN 95 PAGES
- POKEMON SNAP
- PERFECT DARK
- DONKEY KONG COUNTRY



#### CONSOLES + N°110

- LA SOLUCE COMPLÈTE DE FINAL FANTASY IX

100% SOLUCES  
**CONSOLES+**

Trois soluces et un Pokédex rien que pour vous !



#### CONSOLES SOLUCES N°2

- TOMB RAIDER 4 La révélation finale
- FINAL FANTASY VIII
- DINO CRISIS, SPYRO 2
- STAR WARS La Menace Fantôme



#### HORS SÉRIE N°12

- TOMB RAIDER 3
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE

#### CONSOLES SOLUCES N°1

- SOUL REAVER • DRIVER
- MISSION : IMPOSSIBLE
- SYPHON FILTER • SILENT HILL
- X-FILES • JADE COCOON

**BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+**  
BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
HS13 / 450022	8,55 €	X	
HS12 / 450016	7,80 €	X	
C+ Soluces N°1 / 450018	7,80 €	X	
C+ Soluces N°2 / 450021	7,80 €	X	
C+ n° 110 / 451110	7,80 €	X	
C+ n° 114 / 451114	7,80 €	X	
Total			

Gi-joint mon règlement de : ..... euros

à l'ordre de Consoles+  Chèque bancaire ou postal

Carte bancaire dont voici le numéro : ..... CB montant minimum de 15,60 € (\* port inclus)

Date d'expiration de ma carte : ..... CB montant minimum de 15,60 € (\* port inclus)

Nom .....	Prénom .....
Adresse .....	
Code Postal .....	Ville .....
Date de Naissance ( facultatif ) .....	
Signature :	

NB : LES HORS-SÉRIE N°5, 7 ET 8 SONT ÉPUISÉS

\* Offre valable jusqu'au 28/02/2002. Je recevrai ma commande dans un délai de 4 semaines après enregistrement de mon règlement

genre de question, tiens ! Oui, la Game Cube est une bonne console, et oui, elle vaut le coût : certaines rumeurs l'annoncent à moins de 300 euros (environ 1 900 francs). Mais rien n'est officiel. 2/ Non ! Nous l'avons déjà fait, et on s'est rapidement rendu compte que le planning des sorties n'était jamais, ou presque, respecté : les éditeurs avaient tendance à repousser la sortie de leurs produits. Alors plutôt que de donner de fausses indications, nous avons préféré arrêter le massacre. 3/ Pour l'instant, il y a quelques bons jeux. Dead or Alive 3 en fait partie, tu as raison. Munch's Oddysee est pas mal, Halo également. Dans les mois à venir, sa ludothèque va s'étoffer de quelques merveilles, comme le très attendu Max Payne. 4/ Non, il faut aussi coucher avec eux. 5/ On ne demande pas l'âge d'un vieux monsieur, ce n'est pas poli mon garçon. 6/ Pas dans l'immédiat. Par la suite, oui. 7/ Oui, Metal Gear Solid 2 sera vendu en France dans un magnifique coffret. Même traitement donc. Pour une fois...

## VAS-Y FRANCO

**Q** Franco, un type franc, me pose quelques questions : « 1/ Mon jeu préféré toutes consoles confondues est Metal Gear Solid. Et toi ? 2/ Quand sort Spiderman au cinéma ? 3/ Entre MX 2002 et MX Rider, quel est le meilleur ? 4/ Project Gotham Racing sur Xbox me semble moins beau graphiquement que Gran Turismo 3. Qu'en penses-tu ? 5/ Harry Potter sur PSone vaut-il le coup ? 6/ Silent Scope 2 est-il vraiment injouable avec la manette ? ».

■ Salut franc kéké. 1/ Joli choix. Moi je reste très attaché à Zelda sur Super Nintendo : l'épisode 3. 2/ Le film sort le 8 mai prochain (pour info, le prochain Star Wars, l'épisode 2, sort le 17 mai. Joli mois de mai non ?). 3/ J'ai une préférence pour MX Rider, mais ne le répète surtout pas. 4/ Pour être honnête, je n'ai pas vu ce jeu. Je ne peux donc pas te dire s'il est plus beau ou pas que Gran Turismo 3. Mais je vais aussi te dire autre chose : ce n'est pas parce qu'un jeu est plus beau qu'un autre qu'il est meilleur pour autant. 5/ Harry Potter est un très

bon jeu de plates-formes et d'action pour ceux qui aiment le bouquin. Il est à réservé aux plus jeunes. 6/ Il est très difficile à jouer avec la manette. Pas injouable, mais très délicat à prendre en main en tout cas. Avec une souris, il est impeccable !

## CAROTTE FOLLE

**Q** Guillaume Dehodencq ([carrotcrazy2000@hotmail.com](mailto:carrotcrazy2000@hotmail.com)) me demande : « 1/ Je voudrais te demander pourquoi le prochain Zelda sur Game Cube a-t-il un look aussi louche ? 2/ Je pense acheter prochainement Zelda 3 – A link to the past dont on m'a dit le plus grand bien. Vaut-il toujours le coup ? 3/ Quand sortent SoulCalibur 2 et Tekken 4 sur PlayStation 2 ? ».

■ Salut kéké. 1/ Comme je l'ai souvent dit dans cette rubrique, je n'en sais rien. Miyamoto en a décidé ainsi et c'est tout. Comme toi, j'ai été très surpris de cette décision, mais je suis certain qu'avec le temps on va se faire à ce nouveau look de Link. 2/ Tu as été très bien renseigné. Zelda 3 – A link to the past est l'épisode de Zelda avec lequel je me suis le plus amusé. C'est une aventure fantastique et merveilleuse dont je garde d'excellents souvenirs.

Aujourd'hui encore, s'il fallait le tester, il mériterait un Consoles+d'or. 3/ SoulCalibur 2 n'est pas prévu sur PlayStation 2, mais sur Nintendo Game Cube. Quant à Tekken 4, il sort prochainement au Japon... c'est-à-dire pas avant quelques mois ! Tu parles d'une réponse ! Arf !

## FUSO HORAIRE

**Q** Niluje Boccanfuso ([niluje-aime-les-taupes@caramail.com](mailto:niluje-aime-les-taupes@caramail.com))

m'écrivit pour me poser quelques questions : « 1/ Ne m'appelle pas kéké, merci. 2/ Quand sort Head Hunter sur Dreamcast ? 3/ Shenmue 2 sera-t-il en français ou en anglais ? 4/ Doom sur Game Boy Advance, c'est pour quand ? 5/ Est-ce que Switch va mieux ? A-t-il à nouveau goûté au Poy ? 6/ Peux-tu publier mon adresse email s'il te plaît ? 7/ Oui, je sais, elle est longue ! ».

■ Salut... heu, koko ?... ou kuku, peut-être ?... 1/ C'est fait. 2/ Head Hunter est disponible depuis quelques semaines, maintenant. 3/ Shenmue 2, comme le premier épisode, est en anglais. C'est déjà mieux que du japonais intégral, non ? 4/ Comme Head Hunter, Doom est disponible. 5/ Pas vraiment. Il lui arrive encore d'avoir quelques vertiges et des hallucinations. D'ailleurs, pour se reposer, il est parti se mettre au vert à la montagne. Se mettre au vert dans le grand blanc, y a que lui pour faire ça ! 6/ Ai-je le choix ? 7/ De quoi parles-tu ?...

## N'OUBLIEZ PAS

• Envoyez vos dessins accompagnés de votre adresse et surtout de votre photo ; elle sera publiée dans le magazine (votre photo, pas l'adresse), à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ressemblent à Niïico. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur grande sœur à la plage. Autre chose : on ne peut pas publier les dessins trop grands, pass'qu'après c'est trop pas possible de les scanner !

• Vous pouvez envoyer vos dessins sur disquette ou par e-mail à l'adresse suivante : [nicolas.gavet@emapfrance.com](mailto:nicolas.gavet@emapfrance.com)

Pour plus de commodité, un enregistrement au format Jpeg est souhaitable. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.

• Niïico (l'ami des SR) s'occupe de me passer les questions que vous me posez par e-mail à l'adresse sus-mentionnée.

• Si vous désirez que je passe vos e-mails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème : envoyez vos coordonnées à Niïico.

## RÉDACTION • PUBLICITÉ

43, rue du Colonel Pierre-Avin  
75754 PARIS Cedex 15  
Tél. : 01 41 66 16 00  
Fax rédaction : 01 41 66 17 67  
Fax pub : 01 41 66 18 96

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

## RÉDACTION

Directeur d'édition

Vincent Cousin

Rédacteur en chef

Alain Huynh-Lecour (AHL)

Secrétaire

Juliette van Passchen 2 (16 72)

Chefs de rubrique

Gia-Dinh Ta (Gia)

Nicolas Gavet (Niïico)

Secrétaire de rédaction

Ivan Gaucher (premier SR)

Maquette

Virginie Auvertin,

Olivier Mourgeon (premier maquette)

Dans collabor à ce numéro

Christophe Kaptani (correspondant au Japon), Bomboy,  
Pierrick Koch (Fox), Karim Lata (Kael),  
Julien Frainaud (Zano), Seghira Maouche (Imaqtelle),  
Babeth Le (SR), Danièle Stanciova (SR), Cynille Baudin (SR).

## PUBLICITÉ

Directrice commerciale

Lara Witochinsky (16 24)

Directeur de publicité

Nicolas Boulange (18 39)

Directrice de clientèle

Sophie Batin (16 32)

Fax : 01 41 66 16 92

Maquette publicité

Dominique Chagnaud

Bureau de Lyon

Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

## MARKETING

Responsable marketing

Anne-Sophie Bouvatier (16 45)

Assistante marketing

Annie Perbal (17 55)

Maquette marketing

Denis Berthier

## FABRICATION

Chef de fabrication

Roger Grosjean (29 17)

## SERVICE ABONNEMENTS

Tél. : 01 64 81 20 23

France : 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)

Europe et étranger tarif économique :

1 an (12 numéros) : 457 F

(tarifs avion : nous consulter)

Belgique : 1 fois un an (12 numéros) : 3333 FB.

Les règlements doivent être effectués par chèque

bancaire/postal ou carte bancaire

BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire général : EMAP ALPHA.

Siège social : 19-21 rue Emile-Duclaux, 92150 Suresnes.

Société anonyme : P-DG : Arnaud Roy de Puyfontaine.

Principal actionnaire : EMAP FRANCE. Propriétaire : EM-IMAGES.

P-DG et directeur de la publication : Arnaud Roy de Puyfontaine.

Directeur délégué : Marc Aubertin.

Directeur d'édition pôle : Vincent Cousin.

Responsable administratif et financier : Patricia Faggiano.

N° de commission paritaire : B405 K73201.

Dépôt légal : à paraître. Photogravure : Key Graphic, PPOL.

Imprimerie : Toncy Débécot.

77200 Mame-la-Vallée.

Distribution : Transport Presse.

EMAP DIFFUSION. Directeur du département : Jean-Charles Guérault.

Directeur adjoint : Dominique Radon.

Responsable diffusion : Marc Picot.

Réserve aux dépositaires de presse :

modifications de service et renseignements :

19-21, rue Emile-Duclaux 92284 Suresnes Cedex. Tél. : 01 41 33 54 29.

La reproduction, même partielle, de tous les articles

parus dans la publication (IC Consoles+) est interdite.

Les informations relatives aux publications dans

Consoles+ sont libres de toute publicité. Les autres

numéros de Consoles+ sont disponibles à

Consoles+ Service Abonnements. BP 53, 77932

Perthes Cedex. ISSN 1162-6899.



# OUBLIEZ TOUTES VOS RÉFÉRENCES...

## FORGOTTEN REALMS Baldur's Gate™ DARK ALLIANCE™

- EXPLOREZ 47 NIVEAUX GIGANTESQUES
- PLUS DE 70 HEURES DE JEU

- INÉDIT ! JOUEZ EN SOLO OU EN DUO EN MODE COOPÉRATIF
- VOIX ET TEXTES EN FRANÇAIS

"C'est juste super impressionnant."  
8/10 PlayStation 2

"Une pure réussite."  
91% **mégaHIT** CONSOLES

"Trop beau pour être vrai. On ne peut plus s'arrêter."

8/10 **Joupad**



3 héros pour finir l'aventure de 3 manières différentes



Gagnez de l'expérience, augmentez vos compétences



Plus de 35 monstres impitoyables



developed by  
**snowblind**  
studios



Baldur's Gate™, Dark Alliance™ © 2001 Interplay Entertainment Corp. All rights reserved. Baldur's Gate™, Dark Alliance™, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Dungeons and Dragons, the D&D logo, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used by Interplay under license. All rights reserved. Snowblind Studios and the Snowblind Studios logo are trademarks of Snowblind Studios. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.



# CASPER

## SPIRIT DIMENSIONS™



FINI LE TEMPS DU GENTIL FANTÔME.

[www.tdk-mediactive.com](http://www.tdk-mediactive.com)



PlayStation®2

**TDK**  
mediactive

© 2001 Harvey Entertainment, Inc. "Casper", its logo, all related characters, names and related indicia are trademarks of Harvey Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Casper: Spirit Dimensions™ & © 2001 Harvey Entertainment, Inc. Source code © 2001 TDK Mediactive, Inc. All Rights Reserved. PlayStation and the PS Family Logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.